5/6

INFORCOM PRESS

Broken Sword

CD-ROM REVIEW

PLUS!

Lords of the Realm 2

Dragon Lore 2 ✧ Time Commando

My First Incredible Amazing Dictionary ✧ World Reference Atlas
My First Amazing World Explorer ✧ Space and the Universe
The Ultimate 3D Skeleton ✧ Dinosaur Hunter ✧ Castle Explorer
The Way Things Work ✧ Nature ✧ Cat ✧ Николай Рерих
Русская Иконопись XI-XX века ✧ English for Communications
Артиллерия от Альфы до Омеги ✧ Начала Информатики

ElectroTECH® multimedia

ОПТОВЫЙ ОТДЕЛ
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18

МАГАЗИН
тел.: (095) 921-77-77
root@eltech.izvestia.ru

Издательство "Инфорком-Пресс"

**Россия, 125124,
Москва, А-124, а/я 70
Тел./факс (095) 956-16-31
ipress@online.ru
http://ipress.ru.com**

Административная группа:

Николай Рыжов,
Ирина Симонович

Редакционно-издательская группа:

Андрей Алексеев: *верстка, дизайн*

Сергей Бобровский: *Strategy, Action, Wargames*

Дм. Браславский: *Management, Adventure*

Георгий Евсеев: *Adventure, RPG, Puzzles*

Сергей Пацюк: *Hardware, дизайн*

Вакантно: *Simulation*

Вакантно: *Arcade*

Вакантно: *Sports*

Координатор:

Сергей Симонович

Учредитель:

АОЗТ "Инфорком-Пресс"

Благодарности:

Особую признательность выражаем нашим семьям, которые "поддерживают огонь" в домашних очагах, пока мы "горим" на работе, и друзьям, сумевшим уделить нам частицу души для дружеской поддержки и технической помощи.

ЭКСПЕРТИЗА

СДЕЛАНО В РОССИИ

ИСКУССТВО ВЫЖИВАНИЯ

ХОДУЛИ

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

4 Dragon Lore 2: The Heart of Dragon Man

«Три компакт-диска, честно заполненные классной игрой... Игра обладает графикой редкого качества и может служить для семейного отдыха...»

8 Castle Explorer
10 My First Amazing World Explorer
12 My First Incredible Amazing Dictionary
14 The Way Things Work
16 Family Medical Guide
18 World Reference Atlas
20 Dinosaur Hunter
22 Cat
24 Nature
26 Space and the Universe
28 The Ultimate 3D Skeleton

30 Николай Рерих
32 Русская Иконопись XI-XX века
34 Артиллерия от Альфы до Омеги
36 English for Communications
39 Начала Информатики
41 Уроки Халтуры

44 Lords of the Realm II

«Игра базируется на средневековых реалиях. Ваша задача — стать королем, объединив под своим началом все земли государства».

65 Broken Sword: The Shadow of Templars

«Много, очень много изумительной рукотворной графики, десятки часов встроенных диалогов, отлично подобранное звуковое оформление».

81 Time Commando

«Игра проведет нас через виртуальные миры восьми исторических эпох. Время работает против нас — вирус все больше охватывает компьютер».

94 Мультимедийный центр столицы

Уважаемый читатель!

Этим сдвоенным выпуском CD-ROM Review мы финишируем программу 1996-го года. К сожалению, нам приходится приносить свои извинения за то, что выпуск сдвоенный и за то, что он выходит с заметным опозданием, но другой возможности у нас, увы, нет. Нас часто спрашивают, когда же журнал станет большим, красочным, и будет выходить без опозданий. И ответ всегда один — тогда, когда перестанут голодать шахтеры, когда учителя смогут получать свою заработную плату не через полгода, а как положено, когда наши врачи, инженеры и военные смогут не только достойно обеспечить свои семьи, но еще что-то выделить для подписки на наши журналы.

Мы не боимся прямо и смело сказать своим читателям: подписка второго полугодия—96 и подписка—97 не состоялись. Эта судьба постигла многие периодические издания, но не все могут в этом признаться из-за боязни потерять рекламодателей.

У нас нет рекламодателей, но у нас немало друзей и партнеров, и мы не собираемся прекращать свою работу. Мы все-таки верим в то, что когда-нибудь, когда жить в России станет полегче, у нас будет больше читателей. Сейчас же мы боремся за выживание — отсюда и сдвоенные выпуски и задержки сроков.

Мы остаемся оптимистами, а одним из оснований для оптимизма стало то, что в конце года увеличилось количество выпусков отечественных изданий на CD-ROM. Значит это кому-то нужно! Значит люди работают! Значит будем работать и мы!

В этом выпуске мы представляем несколько программ, выпущенных отечественными и зарубежными фирмами, но нам особенно приятно представить компанию «Электротех Мультимедиа», которая сегодня делает очень и очень многое для того, чтобы лучшие отечественные и зарубежные программы на CD-ROM дошли до Вас, дорогие читатели.

Сегодня «Электротех Мультимедиа» — одна из ведущих фирм России в области поставки и распространения программной продукции. Ее отличает быстрая динамика развития, доступные цены, высокая оперативность поставок самых свежих программ. Но все-таки самое главное — удивительная контактность рабочего коллектива и неустанная забота о том, чтобы мы в России не чувствовали себя оторванными от мира и получали не только западные продукты на английском языке, но и наши, отечественные, на русском языке, в крайнем случае — с русскоязычной документацией.

Дорогие читатели! Позвольте и от своего имени и от Вашего поблагодарить наших друзей из компании «Электротех» за ту поддержку, которую они оказывают в выпуске наших изданий и предоставить слово для обращения Алану Гасанову, директору «Электротех Мультимедиа».

Ваш i-Пресс

Обращение директора компании «Электротех Мультимедиа» Алана Гасанова к читателям CD-ROM Review

Мне очень приятно обратиться к вам со страниц именно этого издания, скромно оформленного, небольшого по объему, недорогого, но, на мой взгляд, безусловно лучшего из всей российской периодики, посвященной играм и «домашним» программам на CD-ROM. Лучшего не по роскоши полиграфического исполнения, а по тому, что так нелегко дается и так высоко ценится — по качеству содержания. Я не знаю в нашей сфере деятельности другого журнала, где так удачно сочетались бы профессионализм, глубина подачи материала, оперативность и — что, к сожалению, особенная редкость — особая культура языка. Это не подростковая журналистика, набившая оскомину «наворотами» слэнга и натужным остроумием, а хорошая, взрослая, человеческая литература, доступная и интересная всем — от школьника до профессора университета.

К сожалению, качественные издания, держащиеся на энтузиазме редакторов и авторов, не потакающие дурному вкусу «массового читателя», некоммерческие по сути, рано или поздно постигает у нас одна и та же печальная судьба. Вспомните «QWERTY», «КомпАс», «Pro Игры». Это несправедливо, и мы не хотим, чтобы в том же ряду оказались издания Инфорком-Пресс. Мы — поставщики CD-ROM и авторы статей — работаем в одном информационном поле, и мы нужны друг другу, чтобы оставаться нужными вам.

Инфорком-Пресс и нашу фирму связывают не только взаимная симпатия, но и важные общие черты — мы были среди первопроходцев мультимедиа в России, мы любим свое дело, мы не живем одним днем, мы хотим создавать и предлагать качественные продукты.

Вот почему Электротех охотно откликнулся на предложение издательства о сотрудничестве и намеревается в дальнейшем серьезно расширять совместную работу. Как фирма-дистрибьютор, Электротех подошел к тому рубежу, когда по своему статусу мы уже не можем пренебрегать полноценной информационной поддержкой наших дилеров и через них — наших покупателей. Плохо обещать заранее, но имея в качестве партнеров коллектив Инфорком-Пресс и зная его щепетильную ответственность перед читателями, я не побоюсь раскрыть некоторые из наших планов. В течение этого года мы собираемся выпустить серию подробных русских описаний к наиболее интересным играм (они будут распространяться как с дисками, так и отдельно), подготовить каталог русских и англоязычных CD-ROM для прямых заказов по почте, наладить регулярное информирование наших покупателей через сеть Internet о новых поступающих к нам дисках.

Вы можете помочь нам, если направите свои пожелания и соображения по E-Mail или почтой в адрес издательства. В какие игры вы играете и какие ожидаете с нетерпением? К каким хотели бы иметь русскую книжку? Что из CD-ROM интересует вас кроме игр? Мы обещаем, что читатели бюллетеней Инфорком-Пресс в первую очередь и по минимальной стоимости получат все, на что оставят предварительные заявки.

А. Гасанов

Dragon Lore 2:
The Heart of Dragon Man

Cryo, 1997

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

© Георгий Евсеев, 1997.

Новая игра от компании Cryo

Вы помните игры фирмы Cryo? Ну конечно же помните. Вы любите игры, сделанные этой фирмой? Ну конечно же любите. А давно Вы играли в ее игры? Уже забыли? Ну тогда спешим Вас обрадовать. Только что вышла потрясающая новинка — **Dragon Lore 2**, и скоро, очень скоро, она встанет на Ваши компьютеры.

У этой талантливой французской команды удивительная судьба. Она годами работает над каждым проектом и каждая ее программа является, если так можно сказать, графическим откровением. Мир замер, когда шесть лет назад появилась игра **Dune 1**. Такой графики в адвентюрных играх в те годы просто не было. А в 1995 году играющая общественность была буквально потрясена трехмерной графикой программы **Lost Eden**. Несколько месяцев эти два слова не сходили с уст зачарованной публики. «Вы уже видели **Lost Eden**? Как, Вы еще не играли в **Lost Eden**?..» — эти слова можно было слышать на каждом шагу.

Выход **Lost Eden** тогда совпал с массовым переходом на исполнение игр на CD ROM-дисках, и в потоке **Shovelware**, захлестнувшем в те дни компакты, эта игра была глотком свежего воздуха. Именно фирма Cryo впервые показала, как и чем надо заполнять «огромный» (по тем временам) объем нового информационного носителя.

Так уж случилось, что на долю этой команды выпала почетная доля задавать тон другим фирмам в области трехмерной анимации с рендерингом в реальном времени. От вида ее работ захватывало дух, но... (всегда бывает какое-то «но») почему-то внушительного успеха эти игры своему создателю не принесли.

А причина была очевидной: при всем богатстве графики, игры фирмы Cryo всегда оказывались слишком простыми для прохождения и те, кто сумел расправиться с **Lost Eden** за один вечер, восторженно поговорив об игре с друзьями по увлечению, отправлялись на долгие месяцы в путешествия по подвалам **Doom 2**, лабиринтам **Descent**, лесам и полям **Warcraft**.

Бегство от простоты

Если игры фирмы Cryo в прошлом отличала простота и краткость сценария, то она сделала принципиальные выводы, и восемьдесят часов графического великолепия покупателям **Dragon Lore 2** гарантированы (так обещает реклама на коробке). Мы попробовали — нам понравилось. Правда, может быть, насчет восьмидесяти часов фирма чуть-чуть перегнула, но то, что самые закаленные ветераны ролевых и адвентюрных игр отдадут ей не менее сорока часов непрерывного сидения, это уж точно. Три компакт-диска, честно заполненные классной игрой — это не шутка.

Это первая игра, в которой Cryo выступает не только в роли создателя игры, но и в роли издателя. До сих пор ее игры издавались самыми разными фирмами, например, **Dragon Lore** (первая игра этой серии) была издана фирмой Mindscape, а **Dune 1** выпускалась под эгидой Virgin Interactive.

Жанр Dragon Lore 2

Жанр новой игры **Dragon Lore II** определяется не сразу. В основном игра, конечно, тяготеет к классической адвентюре, хотя значительную роль в ней играет боевой (и ролевой) элемент.

По ходу игры вам немало предстоит биться с разного рода противниками, причем эти битвы оказывают непосредственное влияние на три основных параметра героя: здоровье, силу и магию.

Эти ресурсы расходуются в боях, а восстанавливаются отдыхом или питанием. Максимальные значения параметров можно увеличивать разными способами. Самый простой — это «тренировка». Участие в сражении дает герою опыт, и вы практически наверняка выйдете из боя с увеличенными предельными значениями параметров, если, конечно, останетесь в живых. А схватки вам предстоят поистине горячие, и будьте готовы к самым неожиданным сюрпризам.

Разумеется, есть и другие способы увеличения параметров, нередко они гораздо более эффективны, но до них еще предстоит докопаться — не будем лишать вас этого удовольствия.

Мир Dragon Lore 2

Dragon Lore II использует оригинальную и необычную игровую Вселенную. Мир, в котором происходят события, порожден сном Великого Дракона (Grand Draconic), а его обитатели, можно сказать, не более чем сновидения, что впрочем не мешает им быть совершенно реальными. Эта концепция воспринимается всеми персонажами всерьез, а не как исторически сложившаяся религиозная причуда.

Первыми во сне Великого Дракона появились, разумеется, драконы, а уже потом люди и другие разумные существа. Сон Великого Дракона как бы состоит из двух частей, собственно сна и кошмара. Первую часть представляют собой драконы, люди и жизнь в целом. Вторую — силы тьмы и смерть как таковая. Обеим этим частям предначертано находиться в равновесии.

Шестнадцать наиболее могучих драконов в свое время заключили союз с кланами людей и стали их верными союзниками в борьбе с силами тьмы. Однако три дракона погибли в прошлых битвах, а союзник еще одного был изгнан за свершенное преступление (речь об этих событиях шла в первой игре **Dragon Lore**). Таким образом, всего осталось двенадцать Рыцарей Драконов и двенадцать самих драконов.

Точнее говоря, драконов осталось одиннадцать. Вы играете роль Вернера фон Валленрода, молодого Рыцаря Дракона, союзником которого должен быть огненный дракон Мараак. Однако, со времени гибели отца героя (около семнадцати лет назад) этого дракона никто ни разу не видел, хотя нет никаких сомнений, что тот еще жив. Из-за этого право героя на звание Рыцаря Дракона остается под сомнением.

Ваша главная задача — отыскать «своего» дракона и восстановить с ним древний союз. Как выяснится в дальнейшем, это лишь небольшая часть стоящих перед Вами проблем. На самом деле речь идет о судьбе мира в целом.

Сюжет игры весьма непрост. Разумеется, многое зависит от действий самого героя. Но не все. В **Dragon Lore II** учитывается игровое время (дни и часы, считая от начала событий) и кое-какие события происходят «по расписанию». Одна из задач героя — оказаться в нужное время в нужном месте, иначе вы безнадежно отстанете от событий. Впрочем, эта черта программы не столь критична: вы автоматически являетесь туда, куда обязаны явиться, если это возможно, а прессинг по времени в игре относительно мягкий.

Игровое пространство

Игровое пространство в **Dragon Lore II** реализовано в современном Myst-подобном стиле. Можно вновь сколько угодно раз перечислять как достоинства (потрясающий

эффект присутствия), так и недостатки (трудность ориентации) такого подхода, но факт остается фактом: эта методика исключительно активно используется в последнее время и, вероятно, это далеко не последняя игра, в которой она применена.

Для тех, кто не знаком ни с **Myst**, ни с **The Shivers**, ни с **9**, ни с десятком прочих подобных игр, можно напомнить, что вы видите мир глазами героя (от первого лица) с «видеопереходами» между заранее заготовленными «ключевыми пунктами». Все игровые действия совершаются на статических экранах, но при этом сохраняется полное впечатление реального мира. Нет ни скачкообразных переходов от одного экрана к другому, ни появляющихся из ниоткуда и исчезающих неизвестно куда предметов. Все происходит естественно и натурально.

В **Dragon Lore II** большая часть событий происходит под открытым небом, будь то в лесу, городе или каком-либо другом месте. Герой проходит очень большие расстояния, и переходы между «ключевыми пунктами» оказываются длинными и красочными, а стало быть зрелищными. Эта черта программы делает ее прекрасным средством для семейного отдыха (один человек играет, а остальные увлеченно смотрят). Таких игр, увы, всегда было мало, и эта черта **Dragon Lore 2** заслуживает, чтобы упомянуть о ней особо.

Игра состоит из нескольких игровых зон разного объема и разной структуры. Основная часть игры проходит в городе Дракония, который представляет собой нечто вроде столицы. Однако вы попадаете туда не сразу, да и потом придется оттуда, что называется, «отлучаться» в другие места.

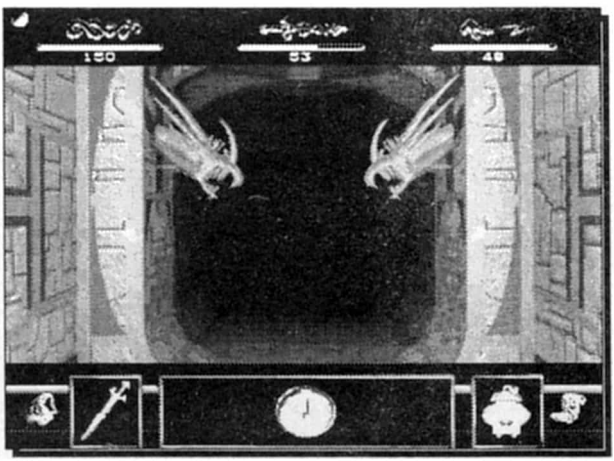
Интерфейс

Еще немного об интерфейсе. Большинство Myst-подобных игр являются «беспредметными» в том плане, что они не позволяют герою собирать предметы и носить их с собой. В крайнем случае, такой герой может иметь при себе только один предмет, который должен использовать, прежде чем сможет взять другой или даже прежде чем сможет переместиться в другую локацию.

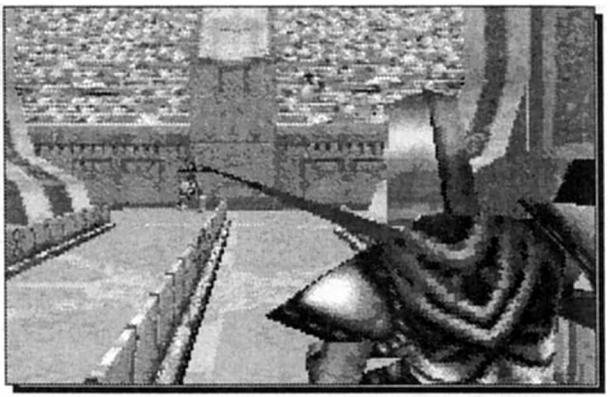
В **Dragon Lore II** ситуация ближе к классическим играм. Герой имеет «инвентарь» и может носить при себе предметы и использовать их по мере надобности. Экран с инвентарем используется для всех игровых нужд, которые только можно себе представить. Помимо манипуляций с предметами, отсюда же исполняются и служебные операции: сохранение и загрузка игры.

Работа с предметами может вызвать небольшие трудности. У героя есть только две руки, в каждой из которых он может нести по одному предмету. Такой подход нужен в первую очередь для организации боя. Действительно, чаще всего у вас в одной руке будет оружие, а в другой — щит, хотя иногда придется использовать руки и по-другому.

Авторы сочли нужным также ограничить возможное количество предметов «в рюкзаке» у героя. В начальный момент вы можете нести только десять предметов, в дальнейшем это количество может быть постепенно увеличено до двадцати пяти. На необходимости решать инвентарные проблемы основывается логика тяжелого выбора объектов, с которыми иногда приходится расставаться.



В игре много персонажей, и вам предстоит большое количество диалогов. Нередко они способны сообщить вам очень полезную информацию, и вы неминуемо будете вести активную социальную жизнь. Разумеется, диалоги могут стать проблемой для тех, кто не вполне владеет английским языком, но у нас есть информация о том, что в России идут работы по локализации (русификации) программы. Если это так, то это будет суперхит! Не пропустите!



Механика игры

Неоднократно в **Dragon Lore II** Вам придется сыграть в «игру в игре», что является по нынешним временам нормой. Во-первых, как внешние вставки можно рассматривать те сражения, которые поджидают вас в самый неожиданный момент. Режим боя реализован удивительно просто и удобно. Левая кнопка мыши — нанести удар. Правая — защититься. Но при этой простоте здесь есть над чем подумать. Против каждого противника надо подобрать наиболее эффективное оружие и выбрать правильный способ ведения боя.

Другой вид аркадных вставок в игре — рыцарский турнир. Вместо коня используется двуногая ящероподобная тварь под названием морак, а все остальное вполне соответствует известному нам средневековью. Управление боем сводится к наведению копья, а сам поединок продолжается до того, как один из противников не останется без сил. Главная проблема — правильно подобрать копье (одно из трех) и скакуна (одного из двух).

Нащупать верную тактику поединка — дело нелегкое. Найти верную точку прицеливания — еще сложнее. События происходят быстро и «цель» движется, а времени на размышление мало. Однако, если сумеете правильно сориентироваться, то каждый ваш удар будет попадать в цель, что, впрочем, еще не гарантирует победы в каждом поединке и соответственно, удачи на турнире в целом.

В **Dragon Lore II** есть и еще одна вставная игра, на этот раз небоевого характера. Поскольку герой может иметь деньги, а их всегда не хватает, грех не воспользоваться легкой возможностью «заработать» их игрой в кости.

Эта «вставка» представляет собой классический «покер на костях» (вы могли видеть его еще в старинной игре **Codename: Iceman** от компании Sierra). Но здесь вас ждет еще один сюрприз: используются не стандартные шестигранные, а восьмигранные кости. Это придает игре совершенно новый очаровательный вкус.

Выводы

Итак, перед нами редкая игра. Редкая уже потому, что при своем «особом» отношении к компьютерной графике фирма Cryo просто не в состоянии выпускать новинки чаще, чем раз в два года. Игра обладает графикой редкого качества и может служить для семейного отдыха, что тоже редкость.

В игре удачно сбалансированы адвентюрный и ролевой элементы, заслуживают доброго слова вставные мини-игры, интересны сценарий, персонажи и диалоги. Игра не утомляет. Ее течение плавно и успокаивающе. Отдельные сражения скорее разнообразят игру, чем утомляют играющего.

И при всем этом данную игру компании Cryo от ее предшественниц отличает значительный объем содержания. Здесь есть не только чем полюбоваться, но и во что поиграть не одну неделю.

● ● ● ● ●

Castle Explorer

Dorling Kindersley, 1996

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

© Сергей Симонович, 1996.

Энциклопедией **Castle Explorer,** посвященной средневековым рыцарским замкам, компания Dorling Kindersley продолжает линию на стыковку мультимедийных энциклопедий и развивающих игр, начатую программой **Stowaway**. Как и в предыдущей программе, Вы имеете и увлекательную игру и глубокую многостороннюю энциклопедию на одном диске.

Развлекательная сторона

Суть игры состоит в том, что король Англии поручает Вам обследовать замок одного из своих баронов. До него дошли слухи о том, что в замке есть некий тайный подземный ход. Выяснить, где он находится — Ваша задача. Плюс к этому надо еще подсобрать кое-какую конфиденциальную информацию, до которой королю тоже есть дело.

Таким образом, игра разбивается на два этапа. Сначала Вам надо собрать информацию и ответить на вопросы, заданные королем. Эти вопросы Вы можете прочитать на свитке, который получаете в начале своей миссии. Вопросы не слишком сложны (типа «Сколько человек охраняют арсенал?» или «В каком помещении барон принимает налоги от подданных?»), но для того, чтобы на них ответить, Вам придется досконально обследовать замок внушительных размеров.

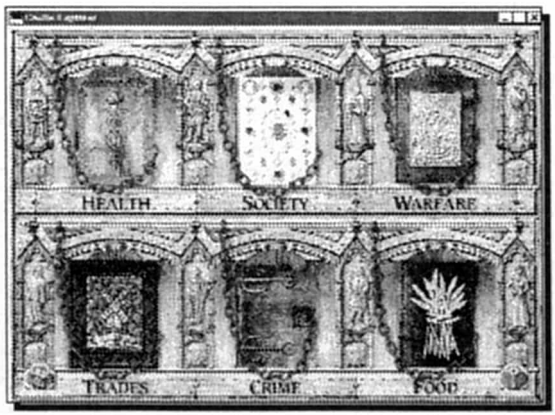
На втором этапе Ваша задача — разобраться с подземным ходом. Карта этого тайного хода когда-то была разделена на пять частей и сейчас каждая часть хранится отдельно у лица, пользующегося особым доверием барона.

У Вас есть два способа обследовать замок. Во-первых, Вы можете сделать это, как и всякий нормальный человек, будучи просто гостем. Вы многое узнаете о том, как замок устроен, какие помещения для чего служат, кто за что отвечает. Но, естественно, в этом режиме Вы никак не сможете обыскать личные аппартаменты его владельцев и рассчитывать на выполнение задания короля не приходится.

Другой способ обследования замка — шпионский. И здесь у Вас опять же есть два варианта. Вы можете переодеться в рыцаря (Knight) или в служанку (Maid). Переодевание осуществляется в маленькой хижине неподалеку — Spy Hut. Вместе с нарядом Вы получаете и небольшой сундучок со скромным инвентарем и свитком, полученным от короля.

Путешествуйте по замку, общайтесь с его обитателями, собирайте предметы, которые могут пригодиться в будущем, и складывайте их в сундучок. Местами в замке Вам могут попадаться золотые монеты. Всего их можно собрать до 50-ти. Монеты Вам пригодятся в случае разоблачения.

Единственный человек в замке, осведомленный о Вашей миссии — тюремщик. Очень нужный человек. Если Вас разоблачат и бросят в темницу, он

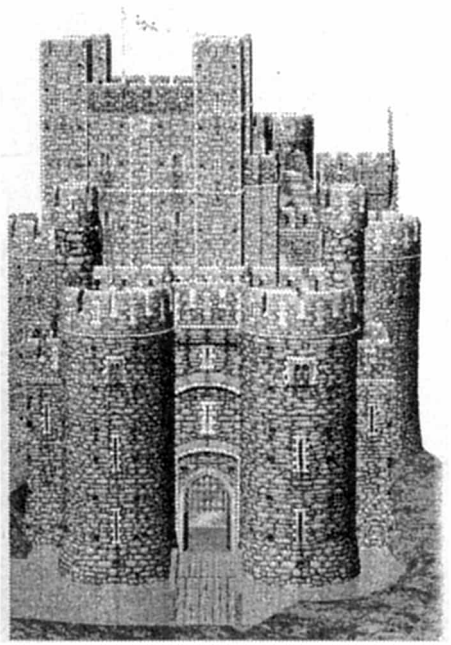


сумеет за три золотых подкупить кого надо, и Ваши странствия будут продолжены.

Интересен вопрос: «За кого играть?» И у рыцаря и у служанки есть свои достоинства и недостатки. Рыцарь будет пользоваться всеобщим уважением и вниманием, но не всегда это внимание полезно. Служанка, наоборот, человек неприметный. Ее появление в некоторых помещениях не вызовет такого недоумения, как появление там рыцаря.

Обучающая сторона

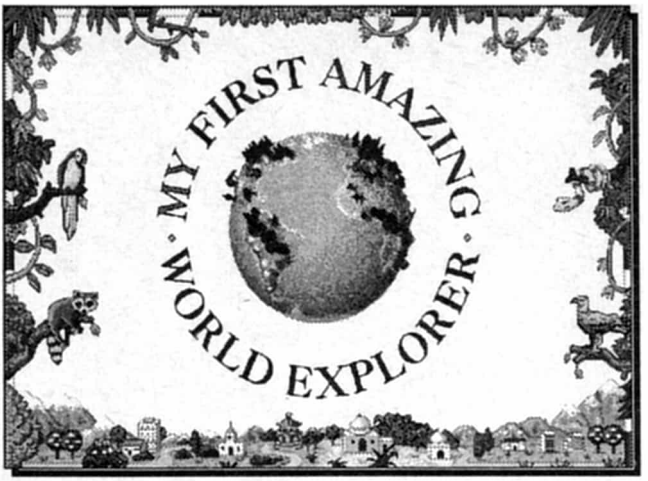
Если Вы решили, что путешествуя по замку сможете ознакомиться с многочисленными особенностями средневековой архитектуры, то правы не более, чем на пять процентов. На самом деле поток информации, обрушенный на Вас, во много раз больше. Любознательный пользователь сможет узнать очень многое практически обо всех сторонах жизни средневекового феодального поместья.



Здесь и вопросы строительства и изготовления оружия и вопросы обороны замка и водоснабжение и экономика и религия и быт и многое-многое другое. Вы узнаете, как и чем люди лечились, что они ели, как добывали пищу, как ее готовили и как хранили. В программе рассмотрены сотни вопросов, включая самые, казалось бы, незначительные типа «как жители замка мылись». А чего стоит описание устройства канализационной системы? Поверьте, средневековые феодалы немало думали о своих бытовых удобствах и за этой прозаической проблемой стоит масса оригинальных и интересных инженерных решений.

Одним словом, эта программа демонстрирует курс, взятый издателями мультимедийных продуктов на слияние «приятного с полезным». Вопрос «полезности» подобных изданий вообще не стоит. Это действительно «энциклопедия» средневековой жизни Европы. Вопрос «приятности» — немного более сложен. Конечно, как игра, эта энциклопедия уступает веселым современным адвентюрным играм. Но все же игровой азарт достаточен для того, чтобы побудить Вас походить по замку чуть больше и обследовать его чуть лучше.

● ● ● ● ●



Dorling Kindersley Multimedia, 1996

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Требования к системе:

- *процессор 486SX/25 или выше;*
- *4 Мб оперативной памяти (рекомендуется 8 Мб);*
- *MPC-совместимый двухскоростной CD-ROM;*
- *MPC-совместимая звуковая карта;*
- *SVGA дисплей 256 цветов;*
- *Microsoft Windows v 3.1 или выше.*

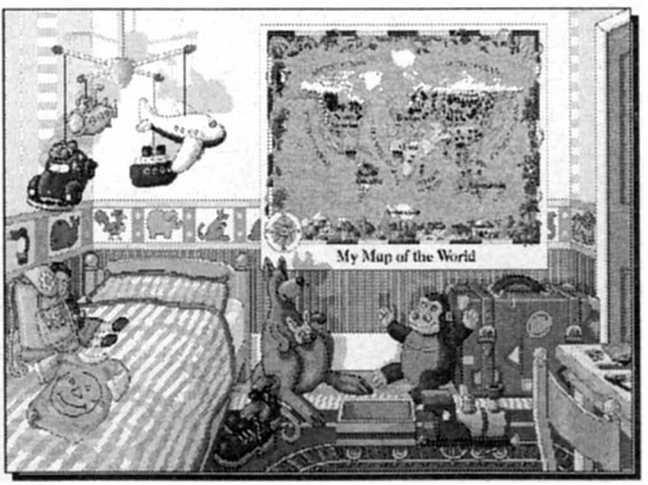
Как это не печально, до сих пор мультимедийные продукты на компакт-дисках, по большей части, повторяют в той или иной степени полиграфические издания, а иногда прямо по ним и составляются. И в самом деле, путеводитель, будучи перенесенным на компьютер, не перестает быть путеводителем, а словарь — словарем.

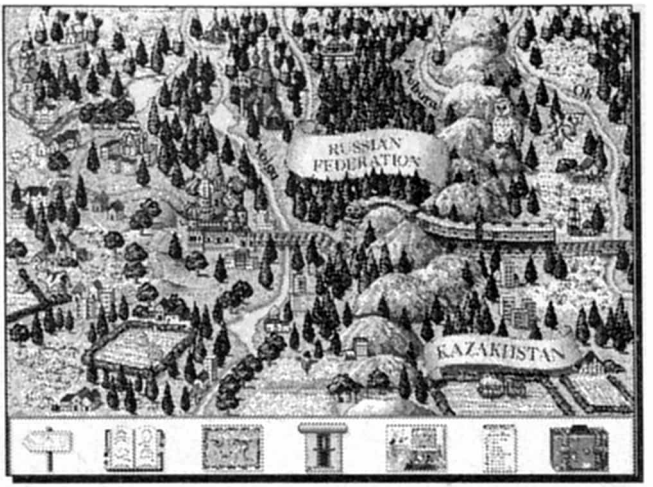
Однако на этот раз перед нами совершенно иная программа, в основе которой лежит идея, выглядящая вполне оригинальной: ребенку предлагается не выходя из «своей комнаты» на экране компьютера исследовать окружающий мир. Естественно, что интерфейс для подобного проекта должен быть чисто интуитивным: достаточно просто «кликнуть» мышкой в тот или иной предмет, чтобы действие начало разворачиваться прямо перед глазами.

Но этого авторам программы показалось недостаточно. Стоит сесть на паровозик, стоящий на рельсах на полу, как он провезет вас по всей спальне, рассказывая на ходу, где что лежит — один из лучших Help'ов, какие только встречались. Все наглядно и ничего лишнего.

При этом можно не бояться забыть, как совершается то или иное действие: пробуйте все предметы вокруг — не ошибетесь. Ведь все они снабжены такой забавной анимацией и звуковыми эффектами, что на это стоит посмотреть.

Часть анимации совершенно безобидна: вентилятор вращается, живот-



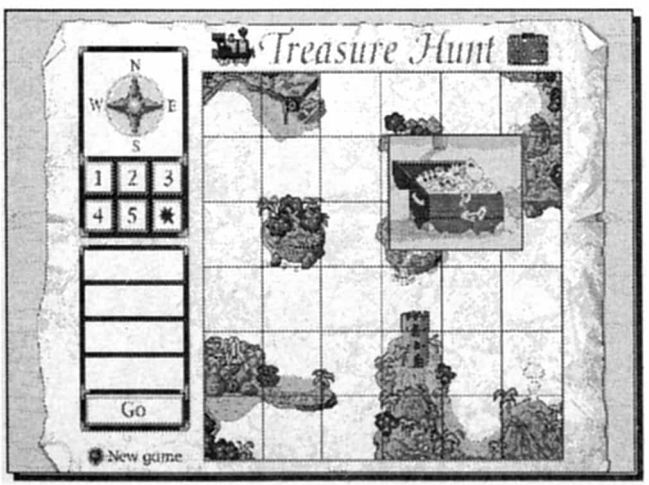


ные на картинках у кровати издают подобающие им звуки, кукла смеется, а рюкзак кашляет. Но все остальное...

Хотите собирать наклейки — пожалуйста. Однако прежде, чем наклейка найдет свое место в вашем альбоме, придется не только выслушать рассказ о том, что на ней изображено, но и принять в нем посильное участие. Хотите поиграть — здесь не одна, а целых три игры. Хотите иметь «настоящий» паспорт: он заполняется в самом начале, а совершив 19 поездок по всему миру, вы еще и приобретете специальный сертификат именитого путешественника.

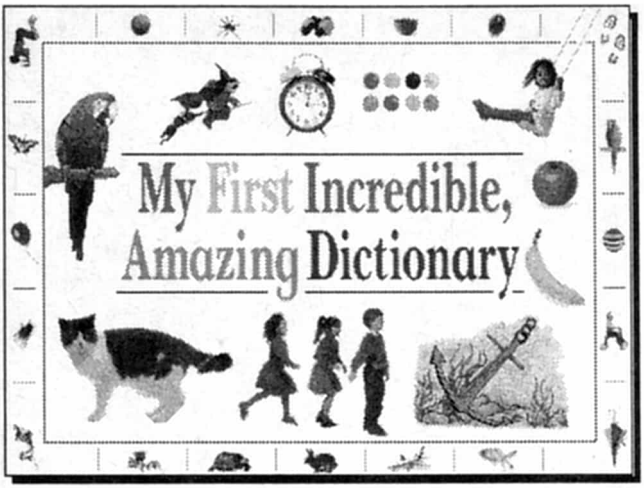
Хорошей и остроумной приманкой служит телевизор. Захотите поставить кассету про «Атлантический океан», а вам и говорят: «Найдите сначала подводную лодку в Атлантическом океане, изображенном на карте мира». И это не случайно: мультфильм имитирует погружение в глубины и знакомство с обитателями подводного царства.

Но все же программа задумывалась не для того, чтобы ребенок изучал свою спальню, а чтобы открыть ему огромный мир за ее пределами. Путешествие по свету действительно является очень удачной находкой. По каждой стране здесь есть краткая информация (с указанием времени, которое потребуется, чтобы пересечь ее пешком, на самолете или в автомобиле) и забавная карта с анимацией нескольких достопримечательностей (в число которых порой входят и животные). При этом можно отправиться в путь, непосредственно выбрав страну (тогда вам покажут ее флаг и, если повезет, сыграют гимн) или же перемещаться как заблагорассудится по большой карте мира.



В итоге можно сказать, что задумка, несомненно, удалась. Другой вопрос, найдет ли эта программа спрос в нашей стране, где нередко осваивают английский к такому возрасту, когда путешествие по собственной спальне, за редкими исключениями, перестает быть волнующим и сулящим множество открытий.

© Дмитрий Браславский, 1996.



Dorling Kindersley Multimedia, 1995

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Требования к системе:

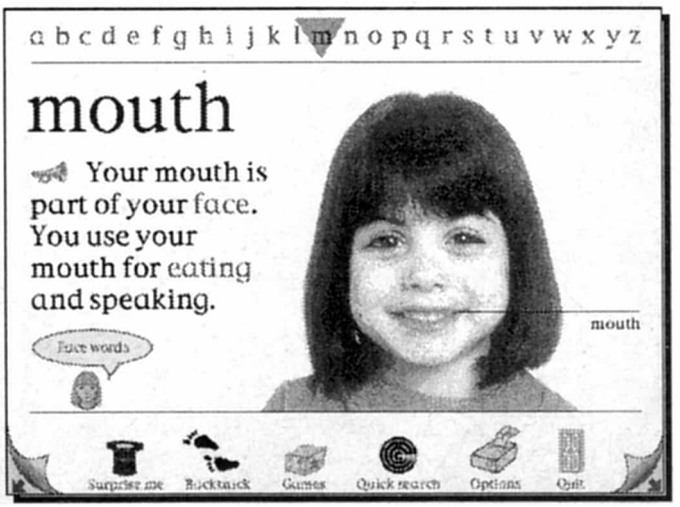
- *процессор 386SX/33 или выше;*
- *4 Мб оперативной памяти;*
- *MPC-совместимый CD-ROM;*
- *MPC-совместимая звуковая карта;*
- *SVGA дисплей 256 цветов;*
- *Microsoft Windows v 3.1 или выше.*

Эта интересная программа задумывалась, судя по всему, как первое знакомство детей с родным (английским) языком, позволяющее им научиться узнавать написанные слова и легко ими оперировать или, говоря иными словами, без проблем сопоставлять звуковой и визуальный ряды. Для нас же она может иметь и другой интерес, как прекрасно сделанное пособие по изучению английского самыми маленькими.

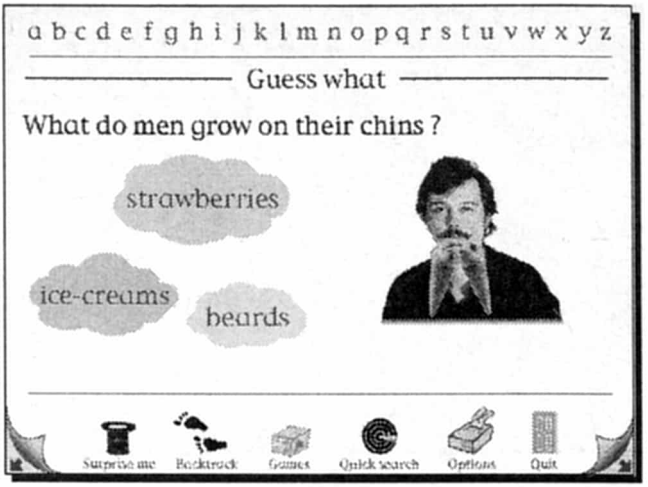
Словарь ее содержит немногим более тысячи слов. Казалось бы, немного, однако создатели диска отобрали для него то, что они назвали «первыми словами». Иначе говоря, он дает базу, которую никто не мешает впоследствии расширять и развивать.

Чтобы ребенок не почувствовал себя беспомощным наедине с компьютерной программой, предусмотрен раздел меню «Удиви меня» («Surprise Me»). Его использование сразу же вводит внутрь словаря, приглашая начать путешествие по забавным картинкам и фотографиям с использованием гипертекстовых ссылок. Как и положено, все это сопровождается анимацией и голосом за кадром, озвучившим как слова, так и пояснения к ним. При этом перекрестные ссылки сделаны в некоторых случаях несколько «насильно», стимулируя продолжать изучать энциклопедию, отталкиваясь от одного единственного слова.

Еще один способ получше познакомиться с английским — три остроумные



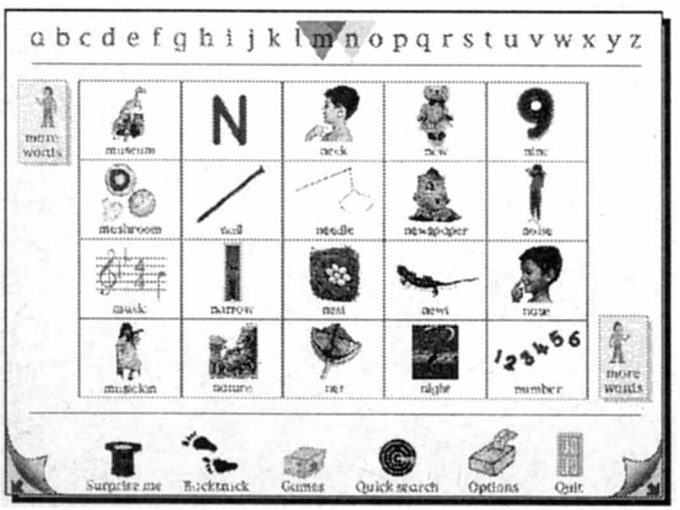
игры. Первая из них называется «Угадай, что...» (Guess what) и представляет разновидность популярного теста из серии «закончи предложение». Например: «Угадай, что есть у стульев?». И варианты ответов: «ножки» (по-английски это слово аналогично ногам у человека), «уши», «руки». В этом не было бы ничего особенно оригинального, если бы неправильный ответ также не вызывал появление соответствующей картинки: хотите стулья с ушами — пожалуйста. Если же вариант подобран правильно, ожившая иллюстрация за вас порадуется.



Вторая игра — «Напиши слово» («Spell it»). У нее три уровня сложности. Голос за кадром произносит слово, которое вы видите на картинке. Дальше все как в «Поле чудес» — необходимое количество квадратиков, которые заполняются буквами в любом порядке. У вас есть право на несколько ошибок, после чего сжалившийся компьютер выполнит эту нелегкую работу самостоятельно.

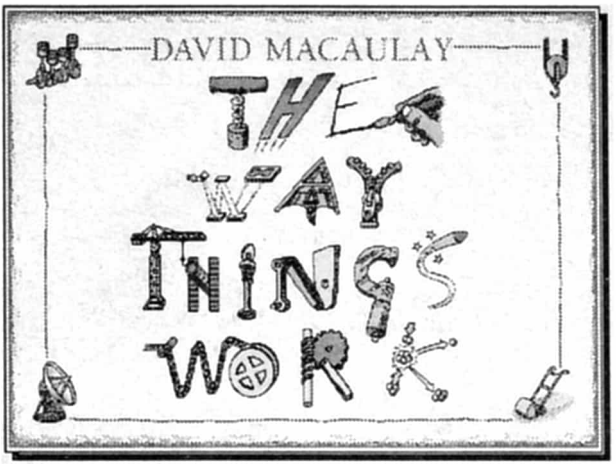
Третья игра — «Что это за шум?» («What's that noise») предлагает вам поставить в соответствие звукам их источник. Темы могут быть самые разные — от животных и птиц до средств передвижения.

Если лень играть в игры, можно просто рассматривать словарь — букву за буквой. В этом виде он напоминает обычную азбуку в картинках, разве что одной букве соответствует не одно, а несколько слов. Только вот азбука не дает возможности указав мышкой на одно из понятий получить его крупное изображение с пояснениями, что это такое. А указав на рисунок, заставить его ожить.



Одним словом, эта неприхотливая (в плане компьютерных ресурсов) энциклопедия способна существенно облегчить задачу тем родителям, которые хотят, чтобы их дети как можно раньше приобщались к премудростям английского языка.

© Дмитрий Браславский, 1996.



Dorling Kindersley Multimedia, 1994

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Требования к системе:

- *процессор 386SX или выше;*
- *4 Мб оперативной памяти;*
- *CD-ROM;*
- *звуковая карта;*
- *SVGA дисплей, 256 цветов;*
- *Microsoft Windows v 3.1 или выше.*

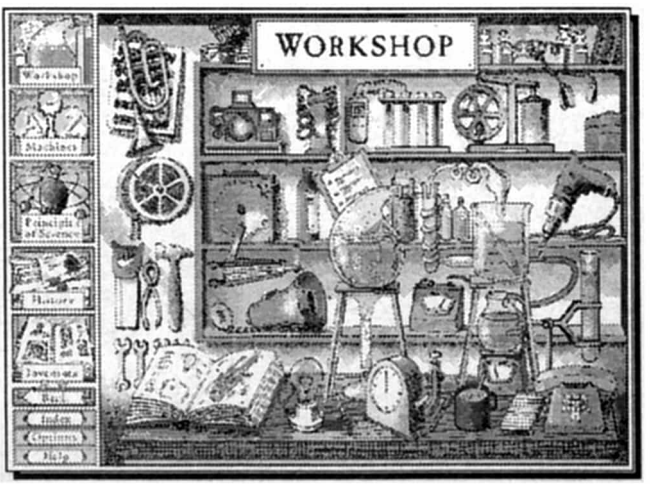
Каждый ребенок проходит этап, когда вопросы типа «Почему?» и «Как?» хлещут из него как из рога изобилия. Обычно это вызывает у родителей радость, которая постепенно переходит в озабоченность. Отвечать-то надо и, притом, по-возможности, развернуто. Впрочем, обычно с поступлением в школу такие вопросы начинают поступать все реже и реже (все-таки умеет как-то наша школа приглушить непомерную любознательность).

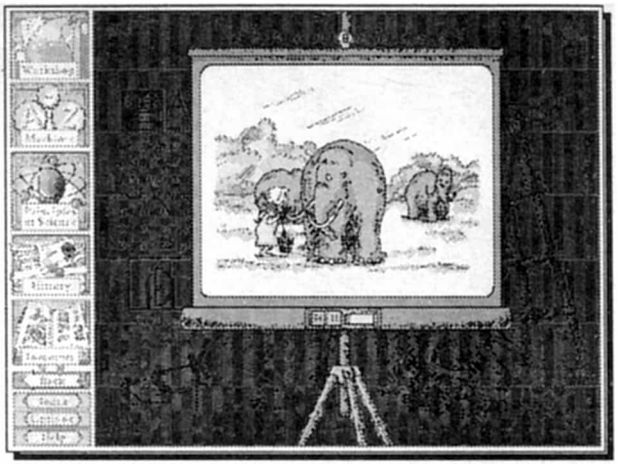
Вот на таких-то любознательных вундеркиндов (от 5-ти до 9-ти) лет и рассчитан этот диск. Это как бы «живая» книжка, в которой можно не только прочитать о том, как работает будильник и плавает подводная лодка, но и посмотреть все это в действии. Представляете, сколько интересного узнает ребенок, ползая «мышкой» по экрану в такой программе? В общем, это действительно очень милая и удачно сделанная энциклопедия.

Уже сам подзаголовок: **Путеводитель по волшебному миру машин, изобретений и технологий** настраивает на совмещение двух миров: реального и сказочного. В этом духе и выдержана вся программа.

Запустив ее, вы попадете в мастерскую (Workshop) «хозяина» этого мира (честное слово, затруднительно по-другому назвать обладателя приятного голоса за кадром). Отсюда же возможен доступ и к остальным четырем разделам:

- **«Механизмы от А до Я»** (Machines, A-Z»)
- **«Основы науки»** («Principles of Science»)
- **«История»** («History»)
- **«Изобретатели»** («Inventors»).





С мастерской и начнем. Это разминка. Вещи уже работают: труба трубит, пила пилит, вспышка в фотоаппарате вспыхивает. Все это сопровождается минимальной анимацией и звуковым рядом, сделанным с воображением.

Серьезнее раздел «Механизмы». Это на самом деле энциклопедия, причем не ограничивающаяся, как можно подумать, детским примитивом. Наряду с простыми вещами типа сверла, здесь есть и жидкокристаллические дисплеи, и периферия компьютера, и принципы фотографии и многое-многое другое. То, что можно проиллюстрировать в работе, и в самом деле работает: пылесос не только исправно пылесосит, но еще и демонстрирует движение воздуха.

«Основы науки» содержат ряд базовых понятий, таких как «давление, «трение», «электричество» и т.д. Здесь же и компьютеры и телекоммуникации и фотография, и все это с новым, принципиально иным способом подачи информации. Помимо частных случаев того или иного феномена, вы можете здесь же посмотреть небольшой мультфильм на заданную тему, иллюстрирующий природу явления, при участии забавного и милого мамонтенка.

А особенно приятным дополнением ко всему вышеперечисленному служат рассказы об истории изобретений, разделенные на пять групп:

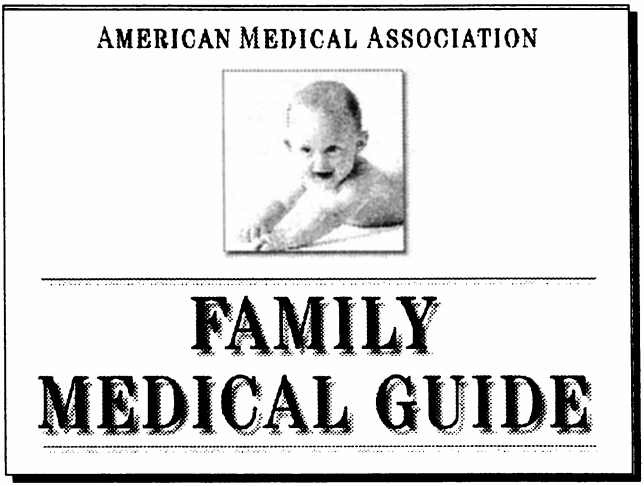
- **«Античность»** (7000 до н. э. — 1250 н. э.);
- **«Рождение науки»** (1251-1700);
- **«Промышленная революция»** (1701-1850);
- **«Век пара»** (1851-1940);
- **«Век кремния»** (1941-1984).

Каждый из разделов демонстрирует хронологическую шкалу, на которую нанесены годы появления тех или иных механизмов, и, естественно, про любой из них можно получить более подробную информацию вплоть до принципов работы. Единственный упрек к этой части энциклопедии: ужасающе произвольное «технологическое» деление на эпохи, которое способно запутать детей (если авторам так удобнее, это еще не повод изобретать новую хронологию всемирной истории).

Еще один плюс программы, который нельзя не подчеркнуть, — это изящное и умелое внедрение перекрестных ссылок. В одних случаях они используются явно, позволяя путешествовать между разделами, в других — скрыто (например, указывая на прибор в главе «История» вы на самом деле переноситесь, не замечая этого, в главу «Механизмы»), что создает ощущение гигантского объема энциклопедии. Вдобавок она снабжена списком изобретателей, указателем и неплохо сделанной системой помощи.

В заключение же хочется сделать еще одно небольшое замечание: мультфильмы, о которых уже шла речь, на самом деле хранятся в разделе [Options] (?!), где их можно посмотреть один за другим. При таком способе доступа к ним, вы также узнаете, что каждый мультик снабжен забавным названием («Об уме мамонтов», «О чистоплотности мамонтов», «О доении мамонтов» и т.д.). Все это очень хорошо, но вряд ли этим мультфильмам стоит находиться где-то между настройкой принтера и распечатыванием экрана.

© Дмитрий Браславский, 1996.



Dorling Kindersley Multimedia, 1995

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Требования к системе:

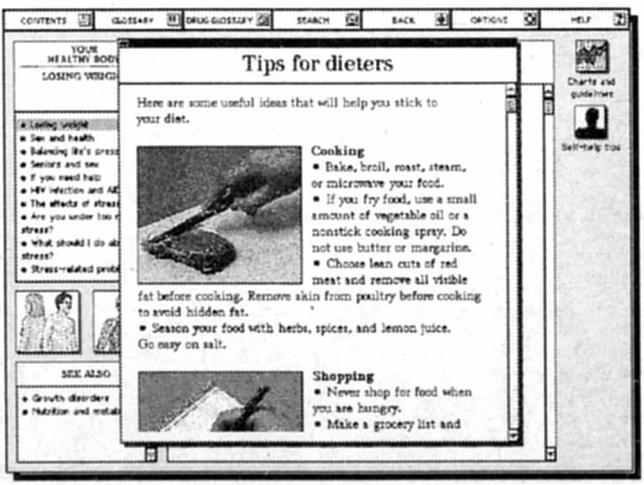
- *процессор 386DX/33 или выше;*
- *4 Мб оперативной памяти;*
- *MPC- совместимый CD-ROM;*
- *MPC-совместимая звуковая карта;*
- *SVGA дисплей, 256 цветов;*
- *Microsoft Windows v 3.1 или выше.*

Основную идею этого диска можно сформулировать следующим образом: как сэкономить на врачах и лекарствах и при этом не отправиться к праотцам. Иными словами, если вы чувствуете определенные симптомы болезни, стоит ли вызывать доктора или можно справиться самому?

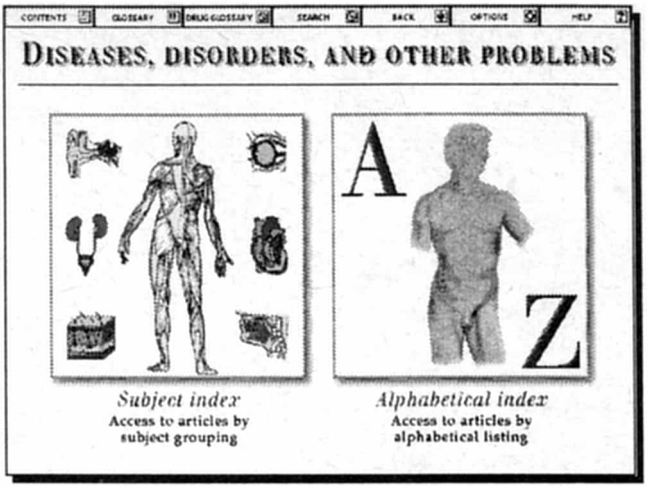
Прежде всего, стоит признать, что перед авторами программы стояла и в самом деле нелегкая задача. Ведь ошибка в диагностике может быть весьма чревата; к тому же крайне сложно давать конкретные рекомендации по медикаментам при всем их разнообразии и несхожести для разных стран (а диск явно ориентирован не только на Англию, но и, по крайней мере, на США).

Особое уважение вызывает то, что энциклопедия не ограничивается, как можно было бы ожидать, одной только диагностикой. Особый раздел посвящен анатомии, строению и функционированию основных органов. Специальная глава расскажет о том, как необходимо вести здоровый образ жизни (видимо, чтобы поменьше пользоваться услугами остальных разделов диска). Здесь не только советы диетолога, но и материалы о влиянии стрессов, злоупотреблении алкоголем и лекарствами, вреде табака и т.д. Нельзя сказать, чтобы все материалы отличались глубиной и подробностью, но для того, чтобы составить представление о том, что такое здоровый образ жизни, этого достаточно.

Если вы чувствуете родственную душу в герое Дж.К.Джерома, который находил у себя симптомы всех болез-



ней, читая медицинскую энциклопедию, то специально для вас на диске имеется раздел, посвященный болезням и другим нарушениям работы организма. Хотите — просматривайте их в алфавитном порядке, хотите — по темам.



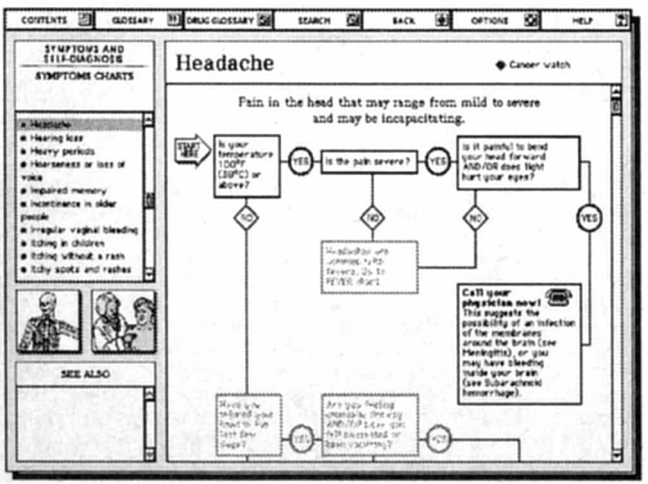
Отдельная глава касается экстренной медицинской помощи, начиная от ожогов и кончая рождением ребенка. Разумеется, вряд ли многие кинутся включать свои компьютеры, чтобы узнать, что делать с утопающим, но в качестве полезного чтения на досуге она вполне занимательна.

Помимо этого, энциклопедия содержит рассказ об основных методах диагностики и советы по уходу за больными (правда, во многом ориентированные, увы, *на* американскую систему здравоохранения).

И, наконец, то, ради чего диск, скорее всего, и приобретается: самодиагностика. Начиная с одного из главных симптомов вашего недомогания, вы отвечаете «да» или «нет» на дополнительные вопросы до тех пор, пока компьютер не будет готов поставить диагноз. Опробовав систему на себе, мы не можем не признать ее эффективность, хотя и удивляет скромный размер списка изначальных симптомов. Так, скажем, в нем нет банального насморка и, чтобы диагностировать простуду, в качестве отправной точки приходится начинать с головной боли.

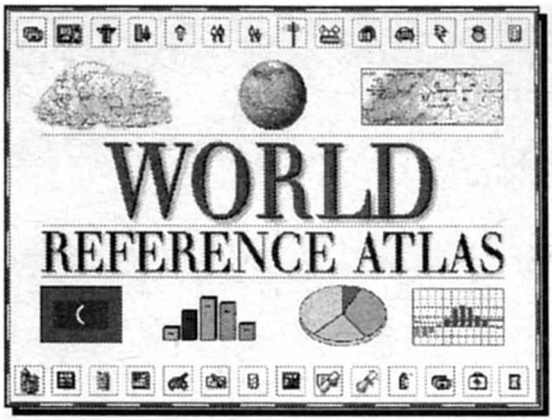
Для нашего пользователя диск имеет, пожалуй, всего два недостатка.

Во-первых, чтобы уверенно себя чувствовать при его просмотре, хорошо было бы вооружиться Большим англо-русским словарем. А то вдруг вы не сумеете в полной мере насладиться описанием многочисленных побочных эффектов самолечения.



А во-вторых, мы так и не смогли привыкнуть к американскому отношению к болезни и смерти. И в этом плане встреченная в энциклопедии фраза «многие из нас будут умирать медленно, на протяжении недель или месяцев» как-то не вызывает желания лечиться именно у этого доктора.

© Дмитрий Браславский, 1996.



Dorling Kindersley Multimedia, 1995

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Требования к системе:

- *процессор 386DX/33 или выше;*
- *4 Мб оперативной памяти;*
- *CD-ROM;*
- *звуковая карта;*
- *SVGA дисплей, 256 цветов;*
- *Microsoft Windows v 3.1 или выше.*

Признаться, я всегда с некоторой настороженностью отношусь к программам такого типа, считая, что пользоваться обычными изданиями куда более удобно. Или, по крайней мере, дешевле.

Поначалу интерфейс кажется донельзя скромным. Без излишних предисловий энциклопедия сразу заявляет, что в ней всего 4 раздела: политическая и физическая карты мира, страны от A до Z и указатель.

Начнем с политической карты, которая, кстати, даже чисто на вид будет для нас непривычна, поскольку ее центральная ось проходит через Тихий океан. Для примера посмотрим Францию. Наряду с основной информацией (столица, государственный язык, количество населения и т.д.) сразу обращает на себя внимание, что рассказ о стране занимает всего лишь меньше половины экрана и написан в достаточно легком и вольном стиле, оставляющим в некотором недоумении, почему именно те или иные факты из жизни Франции приглянулись его автору.

Здесь же нам предлагают посмотреть маленький видеосюжет по виноделию (видимо, считая, что именно оно и является сегодня символом страны), а также две фотографии — Центрального массива и замка Ле Плесси-Буре на Луаре. Признаться, для меня так и осталось тайной, почему были отобраны именно эти два снимка. Зато видеоролик потряс скоростью, с которой мелькали кадры (или это только на «Пентиуме»?) и абсолютной бестолковостью, сдобренной невысоким качеством съемок.

Визитной карточкой страны должен был, по замыслу авторов, явиться раздел под названием «Country Profile». Готов согласиться, что наличие или отсутствие смертной казни в законодательстве действительно важно, но вряд ли достаточно сказать о Франции, что это «многопартийная демократия». Ведь то же самое написано и о США, и о нашей стране — но разве так уж много общего в функционировании их политических систем? Хотя приятно, что уровень социального страхования и у нас, и в Штатах обозначен одинаково. А вы говорите Wellfare State...

И, кстати, я так и не понял, что за дата 1685 год, стоящая рядом с надписью: «Год независимости страны или дата установления современных границ». Ума не приложу, что же в 1685 году такого было. посмотрел США — 1959. Хорошо хоть вроде помню, что не сорок лет назад они от Англии освободились...

Пройдемся по разделам меню. Рассказ о политике в основном сосредоточен на последних годах и снабжен даже раскладом голосов в парламенте по партиям (правда, для того, чтобы его осмыслить, хорошо бы знать, что эти партии из себя представляют). Любопытен раздел о туризме с диаграммой, показывающей, жители каких стран проявляют наибольший интерес к французским красотам (хотя мое доверие к этим цифрам несколько поколебалось, когда я узнал, что первое место в туристическом обмене с Россией

занимает... Китай). Хронология начинается почему-то с 1914 года (а история Франции с 1789 года) и соседствует с хорошо проработанным и подкрепленным цифрами экономическим разделом. Рассказ о населении включает в себя оценку уровня влиятельности церкви, равноправия полов и анализ основных социальных тенденций (включая увеличение расовой нетерпимости). Главы, посвященные климату и полезным ресурсам, скупы как донесения с театра военных действий. Особенно интересным показался раздел, показывающий место в мире по целому ряду показателей — от грамотности до количества потребляемых калорий в день.

Среди другой полезной информации можно получить сведения о размере международной помощи другим странам, протяженность путей сообщения, данные о здравоохранении, доходах населения, уровне потребления и преступности, основных средствах массовой информации, состоянии окружающей среды и международных отношений, обороноспособности.

Приятно, что в большинстве случаев есть возможность сравнить приводимые на диаграммах цифры с соответствующими показателями любой из описываемых в энциклопедии стран. Хотя в ряде случаев возникает вопрос о критериях оценки. Так, скажем, мне не совсем понятно, как можно сравнивать русскую и американские системы образования: где, например, проводить границы начальной школы.

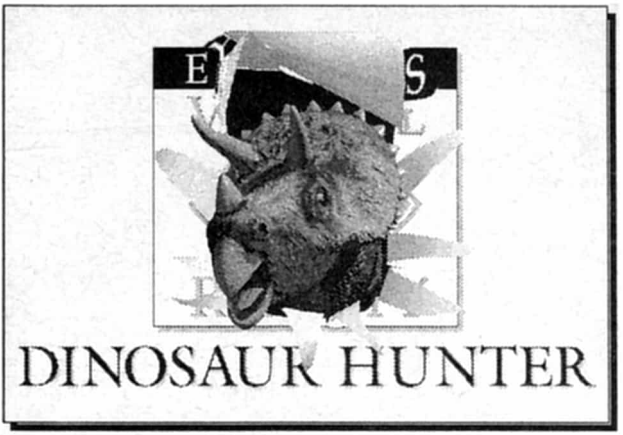
Применяя значок лупы, вы можете увеличивать карту страны, приближая к себе тот или иной район, но на уровень города, пусть даже столицы, вам все равно не дадут спуститься. Приятно, что карта снабжена системой поиска, содержащей в себе уйму топонимов, так что найти на ней то или иное место — не проблема.

К физической карте мира претензий много меньше. Одно обидно: полюбовавшись на Средиземноморье «с высоты птичьего полета», я попытался посмотреть на него поближе и попал... все в то же меню Франции. Таким образом, у этих двух карт отличается только «надстройка» при печально неизменном «базисе».

Общий обзор выявил и еще несколько недостатков. Так, чем дальше от Европы и США, тем больше странностей. Почему, например, отсутствует фотография президента республики Кабо Верде? Или Центрально-Африканской республики? Они никогда не фотографировались или создатели программы понадеялись, что в этот раздел никто не пойдет? Почему не названа дата выборов в парламент в России, если Дума избирается на вполне определенный срок? И последний, технический вопрос: почему, если предыдущим экраном служит политическая карта мира, то попытка вернуться на него через кнопку «Back» вбрасывает в его левый верхний угол? Таким образом, если вам надо просмотреть подряд несколько африканских стран, процесс начинает походить на изощренное издевательство.

После знакомства с атласом возникает и самый главный вопрос: на кого же все-таки он ориентирован. На географов? Быть может. На туристов? Но их по большей части не волнует, отменена ли смертная казнь в стране, в которую они собираются, и куда больше интересуют достопримечательности, которых здесь как раз и нет. В итоге я так и остался при своем мнении: на бумаге-то оно и попроще, и подешевле будет. А за текущими событиями разве ж какой компакт-диск уследит...

© Дмитрий Браславский, 1996.



Dorling Kindersley Multimedia, 1996

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Требования к системе:

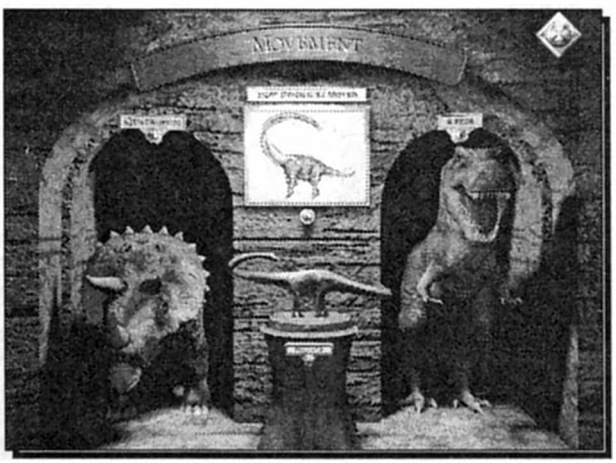
- *процессор 486DX/33 или выше;*
- *8 Мб оперативной памяти;*
- *двухскоростной CD-ROM;*
- *8-битная звуковая карта;*
- *SVGA, 640x480, 256 цветов;*
- *Microsoft Windows v 3.1 или выше.*

Хотя «динозавромания», вызванная появлением известного фильма Спилберга «Парк Юрского периода», и идет на спад, появление новой энциклопедии «Dorling Kindersley Multimedia» говорит о том, что эти гиганты давно забытого прошлого продолжают волновать умы. По крайней мере детские, поскольку это путешествие по виртуальному музею, название которого можно перевести как «Музей очевидца» (Eyewitness Museum), рассчитано, конечно же, по большей части на детей. Причем, скорее всего, интересующихся реальными подробностями из жизни динозавров, а не захватывающими кадрами, где одни чудовища пожирают других — их-то как раз и нет.

Итак, на этот раз нам предлагают перенестись на 250 миллионов лет назад, обещая, что мы при этом не покинем залов музея, которые, правда, больше напоминают средневековые подземелья.

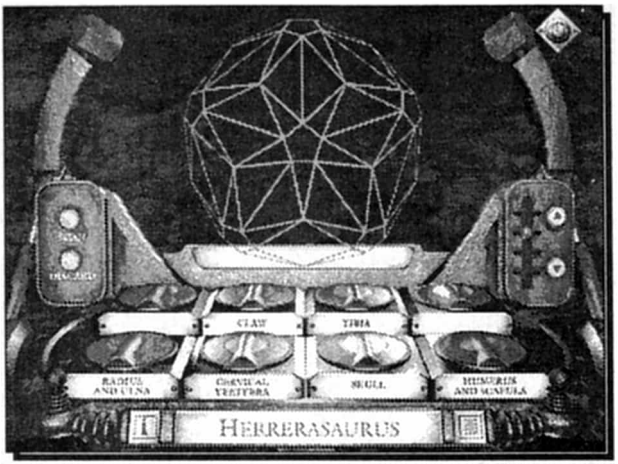
Разумеется, картинками и даже живыми картинками сегодня уже никого не удивишь. Авторы энциклопедии выходят из этой ситуации, создавая познавательные тематические разделы, позволяющие, например, узнать, как динозавры передвигались, прикоснуться к спорам вокруг того, теплокровными или холоднокровными были эти древние пресмыкающиеся, каких они были размеров, чем питались, и о многом, многом другом.

При этом создатели диска нашли несколько остроумных решений, иллюстрируя, скажем, передвижение динозавров фрагментами видеофильмов(!), героями которых служат вполне современные животные, перемещающиеся аналогичным образом. Другая изюминка — возможность посмотреть на некоторые реально сделанные находки останков динозавров (режим X-Ray) и тут же получить их



реконструкцию (режим Skin).

Не обошлось и без популярных на Западе тестов: часть экспонатов предлагает, пока вы ими любуетесь, заодно и проверить свои знания. Ряд тестов при этом выполнен в стиле «собери мозаику»: передвигая фрагменты рисунка, вы должны в итоге получить портрет животного.



Стоит сказать, что ориентация на детей отнюдь не предполагает низкого уровня энциклопедии; скорее, она определяет максимальное стремление к наглядности и сообщению пользователю максимума фактов в как можно более доступной и запоминающейся форме. И в самом деле, разве не интересно, например, посмотреть видеосюжет, посвященный исследованию генетического кода динозавров! На экране вы увидите, как ученые анализируют их кровь, оставшуюся внутри заключенных в янтарь кровососущих насекомых, которые смогли сохранить ее в себе до наших дней.

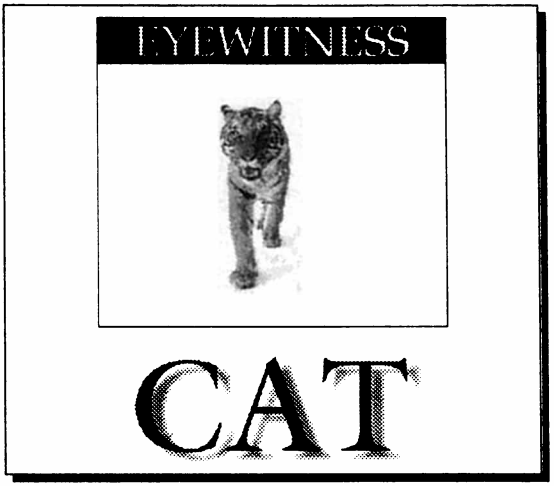
К недостаткам программы можно отнести достаточно запутанную структуру, из которой не так-то просто выбраться, несмотря даже на опцию «Backtracking» (шаг назад). Хотя существует и указатель, и даже несколько планов, показывающих внутреннюю структуру энциклопедии, перемещение по ней все равно показалось мне блужданием впотьмах и в прямом, и в переносном смысле. Таким образом, пользователь фактически оказывается вынужденным либо искать конкретные понятия и темы через указатель и планы, либо блуждать по лабиринту, о котором мечтал бы сам Минотавр.

В заключение отметим, что к диску прилагается красочный буклет на полторы сотни страниц, заполненный не только картинками динозавров и рассказами о них, но и информацией об истории раскопок и их руководителях с добавлением краткой классификации этих древних рептилий.

А еще к энциклопедии прилагается puzzle-головоломка — макет скелета динозавра, который украсит рабочий уголок юного «охотника».

Но и это еще не все. Для купивших энциклопедию фирма создала на своем сервере в Интернет специальный журнал **Dino Online**, с которым вы можете соединиться, не покидая программы.

© *Дмитрий Браславский, 1996.*



The Ultimate Multimedia Guide to the World of Cats

Dorling Kindersley Multimedia, 1995

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Требования к системе:

- *процессор 486SX/25 или выше;*
- *4 Мб оперативной памяти;*
- *MPC-совместимый двухскоростной CD-ROM;*
- *MPC-совместимая звуковая карта;*
- *SVGA дисплей 256 цветов;*
- *Microsoft Windows v 3.1 или выше.*

В отличие от подземелий, в которых обитают динозавры, на этот раз перед нами настоящий музей со светлыми просторными залами (в них, правда, могут без труда погасить освещение, чтобы лучше показать вам тот или иной экспонат). Одним словом, с жильем кошкам повезло куда больше, чем динозаврам.

Прогулки по музею способны доставить настоящее удовольствие. Все, что вы можете себе представить (разумеется, из имеющего отношение к кошачьим) здесь есть: анатомия, физиология, ареалы обитания, породы домашних кошек, их приручение и одичание.

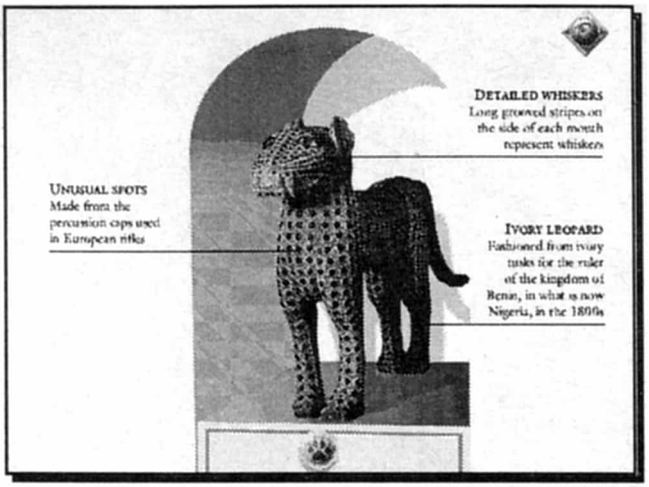
Любопытен раздел «Кошки в искусстве», благо он содержит немало сюрпризов. Так, например, в одном из залов вы наткнетесь на «традиционную русскую куклу» — матрешку, сделанную в виде все той же кошки. (Так вот ты какая, традиционная русская кукла...)

Перечислять можно бесконечно. Ясно, что для любителя кошек этот диск — большой подарок. А вот остальных вряд ли можно заманить даже описаниями всех его красот.

Вместо этого интересно отметить несколько решений разработчиков энциклопедии (многие из которых характерны, впрочем, для серии «музейных» программ этой компании), показавшиеся нам весьма остроумными. Например, недалеко от входа расположен лифт, на котором можно проехать к другим энциклопедиям «Dorling Kindersley Multimedia»: «Динозавры», «Птицы» и «Акулы». Если, конечно, у вас есть соответствующие компакт-

диски. Оставшиеся свободными слоты говорят о том, что в будущем нас ждут новые и новые залы виртуального музея.

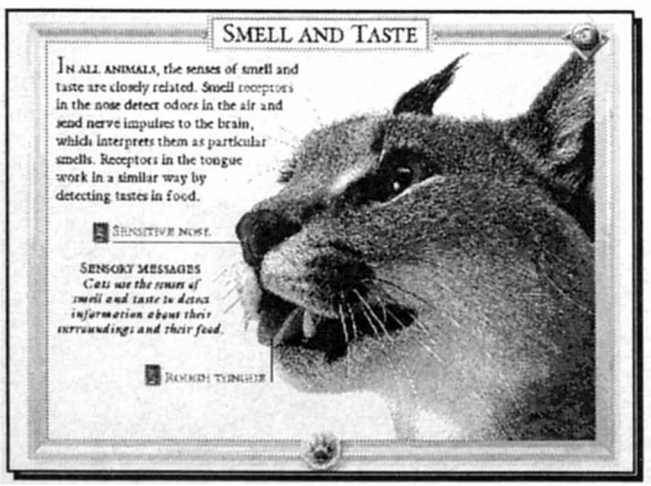
Другой пример — магазинчик сувениров, в котором, как и положено, продаются поздравительные открытки (для последующей обработки в текстовом редакторе), плакаты (которые вы можете, конечно, и на стенку повесить, но куда разумнее положить их на свой Desktop) и звукозаписи (уж с ними делайте что хотите).



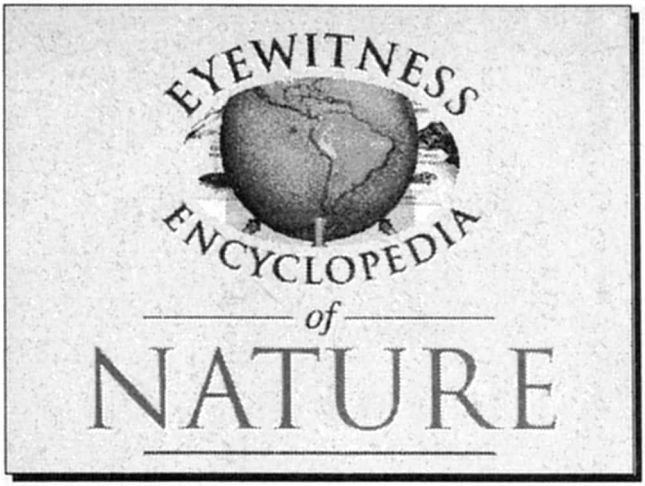
И таких сюрпризов множество. Их главная цель — создать ощущение, что вы находитесь в самом настоящем музее, в котором должно быть все, что можно найти в любой фешенебельной галерее мира. Чтобы сориентироваться, воспользуйтесь опцией [Navigation], которая выведет на экран план музея, посредством которого вы можете перемещаться «через подпространство», если лень бродить по музейным залам «пешком».

Есть и дополнительные удобства. Не знаете, с чего начать, обратитесь в экскурсионное бюро («Museum Tours»). Здесь к вашим услугам тематические экскурсии «Вводная», «Забавные кошки», «Мифология» и «Сохранение кошачьих». Учтите только, что если решите прервать осмотр, то никто не собирается провожать вас обратно к началу маршрута: бросят там где остановились, и выбираться придется уже самостоятельно. Если хотите сделать приятное друзьям и близким (или ученикам), можете составить свой план экскурсии.

Особенно интересен даже не столько сам рассказ о десятках видов кошачьих (хотя в нем хватает и различных ракурсов, и видеоиллюстраций, и, тем более, фотографий), сколько общий антураж музея. Это настоящее царство кошек, одного из самых первых зверей, живших рядом с человеком. И тогда многочисленные скульптуры, картины, статуэтки и все остальные мыслимые произведения искусства, им посвященные, перестают рассматриваться всего лишь как забавный курьез...



© Дмитрий Браславский, 1996.



Dorling Kindersley Multimedia, 1995

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Требования к системе:

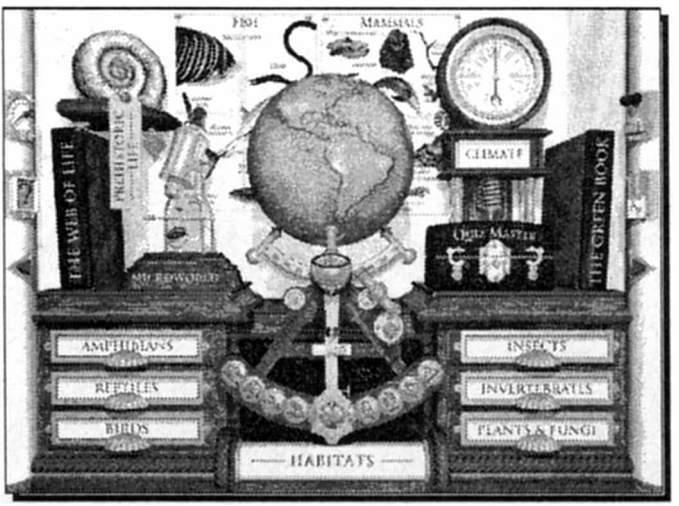
- *процессор 386DX/33 или выше;*
- *4 Мб оперативной памяти;*
- *MPC-совместимый CD-ROM;*
- *8 или 16-битная звуковая карта;*
- *SVGA дисплей, 256 цветов;*
- *Microsoft Windows v 3.1 или выше.*

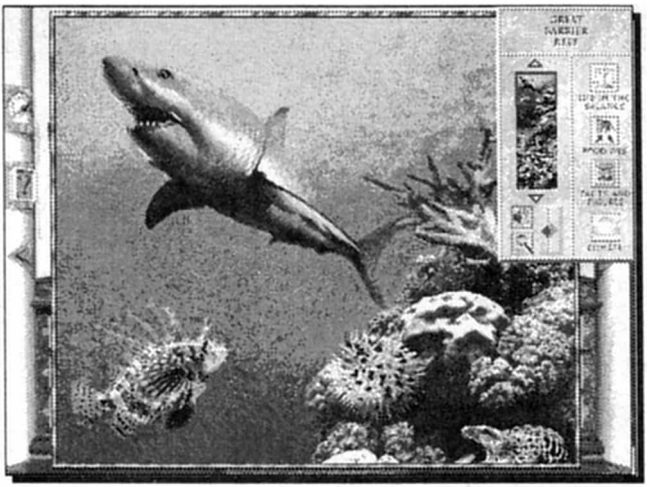
Всегда нелегко оценивать подобные программы, когда сам уже вышел из детского возраста. Трудно представить, что в ежедневной суматохе купишь такой диск, чтобы просто посвятить вечер изучению природы, да и признаться, подобные ежевечерние развлечения не совсем по карману.

Волей-неволей пытаешься посмотреть на такие энциклопедии глазами ребенка. Однако для получения такого же удовольствия, как от программы «В мире животных», этот диск несколько суховат и производит камерное впечатление. В итоге он занимает, скорее всего, образовательную нишу и способен послужить неплохим пособием по изучению биологии и зоологии или же стать хорошим подарком детям, желающим не просто любоваться красотами природы, но и получать о них «взрослую» информацию, изложенную простым и доступным языком.

Как это всегда бывает в музеях «Dorling Kindersley Multimedia», вы можете перемещаться по диску в самых разных направлениях, но в итоге программа будет так или иначе направлять вас к базовой информации.

Если вы точно знаете, что ищете, можно воспользоваться либо указателем, либо крупными тематическими разделами: «Рыбы», «Млекопитающие», «Амфибии», «Рептилии», «Птицы», «Насекомые», «Беспозвоночные», «Растения и грибы». Каждому виду по-



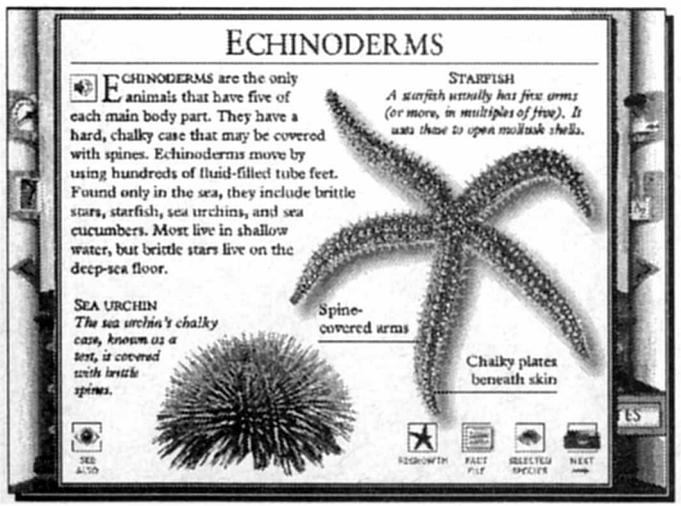


священа страничка с неизменной цветной иллюстрацией, отталкиваясь от которой, вы можете начать свое путешествие по энциклопедии, просматривая занимательные факты, рассказы о среде обитания, пищевых цепочках, соседях по экологической нише и т.д.

Надо сказать, что система навигации крайне проста и пронизана множеством перекрестных ссылок. Причем сделано все это настолько искусно, что шансы заблудиться практически равны нулю. Там, где это возможно, окна не перекрывают друг друга, а в остальных случаях перемещение между разделами происходит плавно и последовательно, что позволяет всегда сориентироваться, где вы находитесь.

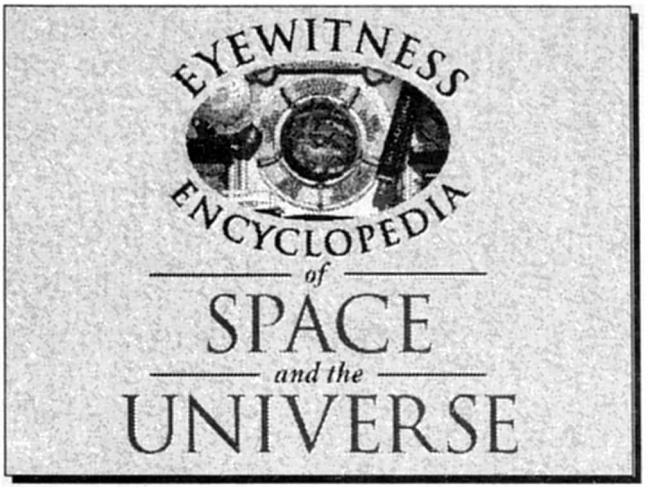
Но отправную точку для знакомства с диском можно выбрать и по-другому. Например, захотеть познакомиться поближе с обитателями определенной климатической зоны. При этом энциклопедия не скупится на полезную побочную информацию, и, активизируя одну пиктограмму за другой, вы будете погружаться все дальше и дальше. Например, в изучение природы и характера океанских течений или естественного отбора.

Однако программа не ограничивается и этим. Не удовольствовавшись ныне обитающими видами, вы можете заглянуть в доисторический период и поинтересоваться ходом эволюции или причинами вымирания динозавров. Мало вам тех существ, которые видны невооруженным глазом, загляните в раздел «Микроорганизмы». Обеспокоены судьбой вымирающих видов, — к вашим услугам глава под названием «Зеленая книга». И, наконец, система тестов для тех, кто думает, что уже излазил все вдоль и поперек.



Отметим, что все сделано удачно и со вкусом, хотя кажется, что к столь выигрышному материалу хотелось бы иметь побольше видеофильмов.

© Дмитрий Браславский, 1996.



Dorling Kindersley Multimedia, 1996

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Требования к системе:

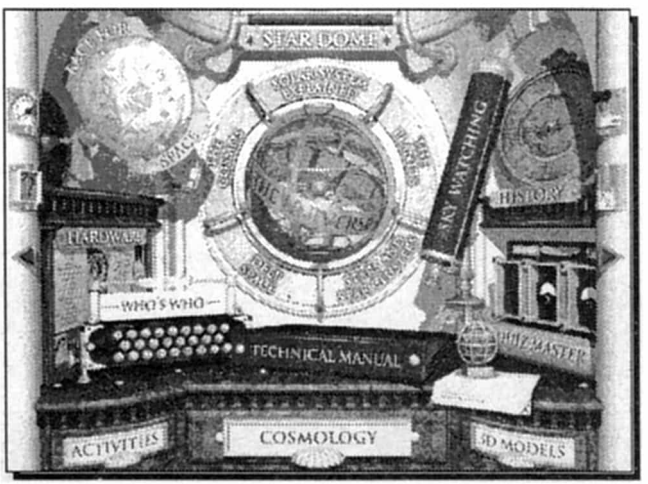
- *процессор 486DX/33 или выше;*
- *4 Мб оперативной памяти (рекомендуется 8 Мб);*
- *MPC-совместимый двухскоростной CD-ROM;*
- *MPC-совместимая звуковая карта;*
- *SVGA дисплей 256 цветов;*
- *Microsoft Windows v 3.1 или выше.*

Загрузив программу и попав на ее основной экран, вы чувствуете себе примерно так же, как человек, впервые попавший на пост управления космическим аппаратом. Глаза просто разбегаются, и с первых же секунд появляется уверенность, что авторы энциклопедии действительно собрали здесь все, что вы только можете пожелать узнать о космосе и Вселенной.

Если же не полениться и заранее заглянуть в прилагающуюся к диску удивительно красивую книжку, то создается впечатление, что перед вами отнюдь не игрушка, а серьезная научная работа по астрономии. И это ощущение так и не исчезнет при знакомстве с программой.

Хотя одно только перечисление разделов уже займет немало места, попробуем все же кратко охарактеризовать каждый из них:

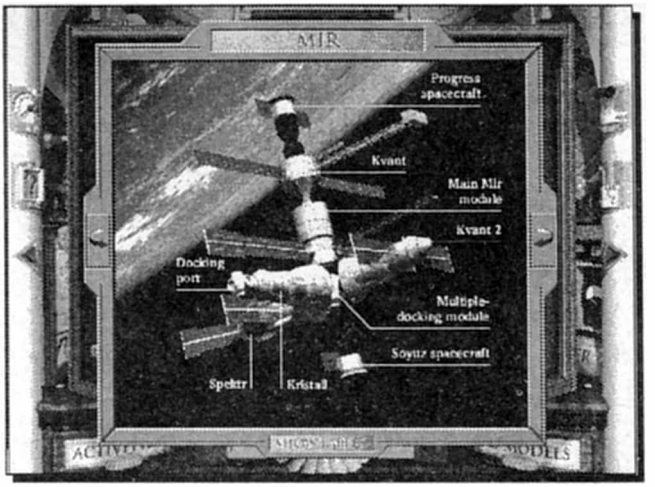
• **Star Dome** — пожалуй, самая впечатляющая часть программы. Выбрав широту и долготу любого места на Земле, вы видите перед собой великолепную картинку звездного неба. В вашей воле заставить ее совершить полный круг на ваших глазах, получить информацию по самым крупным видимым звездам и планетам (или прямиком на них отправиться), увидеть на небосклоне рисунок созвездий. При этом вы будете смотреть на небо именно в то время, которое выставлено на дисплее (по умолчанию оно равно системному времени компьютера) — так что не удивляйтесь, что на просьбу увидеть то или иное небесное тело вы



можете получить ответ, что это сейчас, увы, невозможно;

• **Sky Watching** — подробная информация о принципах работы обсерваторий и астрономических приборов, дополненная советами на тему о том, что делать, если вы вдруг надумаете увлечься наблюдениями за небом самостоятельно;

• **History** — астрофизика, космология, гравитация, гелиоцентрическая система мира и многое другое. Раздел рассказывает о том, как возникали теории и кто стоял у их основания. Не бойтесь оказаться профаном: естественно, предусмотрена возможность сразу же получить пояснение всех сложных (и не очень) специальных терминов;



• **Quiz Master** — продуманная система тестов, где вы можете задать не только тему (космос, полеты, технологии или все вместе взятое), но и количество игроков и вопросов, а также время на обдумывание. Стоит отметить, что вопросы отнюдь не оказались «американоцентричными» — пустячок, а приятно;

• **Technical Manual** содержит в себе описание технологий, связанных с космическими путешествиями, местами сопровождаемое видеосюжетами (правда, более скупо, чем хотелось бы);

• **Who's Who** — как и следовало ожидать, рассказ о персоналиях. Удобно, что основные вехи жизни и то, чем, собственно, тот или иной человек прославился, приводятся отдельно, что дает возможность сразу же оценить, «с кем имеешь дело», и только потом решать, интересуют ли тебя подробности;

• **Hardware** — рассказ о космических аппаратах, искусственных спутниках и межпланетных станциях. Приятно, что это не выглядит панегириком одним только достижениям: есть упоминания и о случившихся на этом пути трагедиях;

• **Race for Space** посвящен самой заре наших попыток покорить космос. Здесь все первое: первые ракеты, первый спутник, первый космонавт, первые программы запуска космических кораблей;

• **The Universe** расскажет о различных астрономических объектах — от планет до галактик;

• **Cosmology** посвящен современным представлениям об эволюции Вселенной: от ее происхождения до наших дней;

• **3D Models** содержит несколько трехмерных моделей, среди которых и наша орбитальная станция «Мир». Их можно повращать и рассмотерть так, как будто вы находитесь в космическом музее;

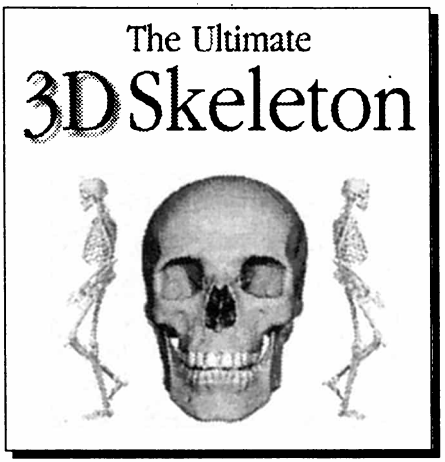
• за пиктограммой с изображением опутанного сетью глобуса скрываются Интернет-адреса европейских и американских организаций, имеющих отношение к исследованию или освоению космоса — там тоже можно узнать много интересного;

Еще один раздел энциклопедии стоит несколько особняком. Он называется **Activities** — это тот интерактивный раздел, который очень украшает любую энциклопедию. Здесь вы можете сами попробовать запустить ракету или посадить космический аппарат на Луну. В первом случае это напоминает головоломку (необходимо решить, какие части ракеты в каком порядке со-

бирать), а во втором проблема заключается в правильном расчете расхода горючего, чтобы совершить мягкую посадку.

Познакомившись с этой энциклопедией, понимаешь, что хотя интерес к исследованиям космоса сейчас и поугас, а население в своей массе уже не знает имен космонавтов, несущих на орбите нелегкую вахту, этот подробный и интересный рассказ о том, как человечество медленно и неуверенно все же пытается выбраться из своей «колыбели», не может не зачаровывать.

© Дмитрий Браславский, 1996.



Dorling Kindersley Multimedia, 1996

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Требования к системе:

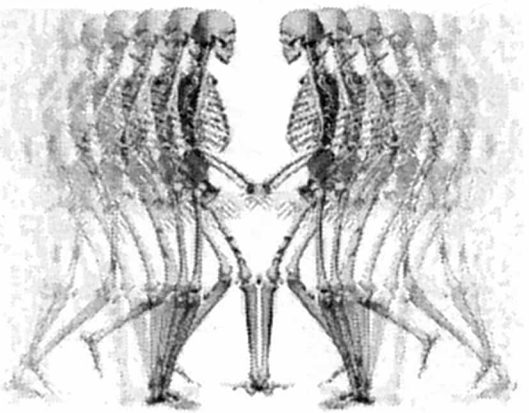
- *процессор 486DX/33 или выше;*
- *4 Мб оперативной памяти (рекомендуется 8 Мб);*
- *MPC-совместимый двухскоростной CD-ROM;*
- *MPC-совместимая звуковая карта;*
- *SVGA 256 цветов, 640x480 (рекомендуется 800x600);*
- *Microsoft Windows v 3.1 или выше.*

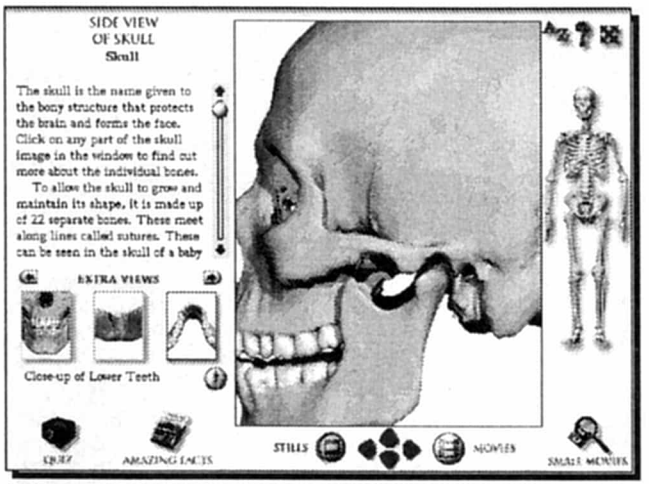
Признаться, реклама на обложке этого диска выглядит несколько неуверенно. В ней бодро утверждается, что «этот интерактивный путеводитель» понравится «людям любого возраста» и что скелет — «одна из наиболее занимательных структур нашего тела». Искренне интересно, какие другие «занимательные структуры» входят в этот ряд?

Начали же с мы рекламы отнюдь не случайно, поскольку первый вопрос, который пришел в голову, когда диск попал в руки: на кого же он ориентирован? Честное слово, среди знакомых не нашлось человека, который бы любил в свободное время поизучать свой собственный скелет.

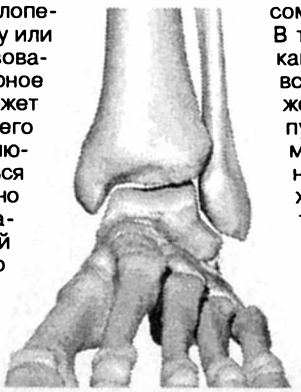
На самом деле диск, конечно, ориентирован на медиков. Хотя его создатели и постарались сделать изложение материала как можно менее сухим, даже раздел «Занимательные факты» (Amazing Facts) не помогает. Что и не удивительно: когда занимательные факты сообщают про какую-нибудь тазобедренную кость, это уже, простите, называется профессиональный юмор.

Правда, мы узнали, что коленная чашечка может выдержать вертикально приложенную силу равную семикратному весу тела человека, что кости, оказывается, покрыты пронизанной нервами тонкой мембраной (почему перелом и оказывается столь болезненным), и заодно выяснили, как передвигаются змеи и как обстояло дело с креплением позвоночника у динозавров. Жаль только щиколотку: о ней авторы так и не смогли сообщить ничего интересного.





Общая же идея энциклопедии следующая. Выбрав ту или иную часть скелета, пользователь получает ее трехмерное изображение, которым может наслаждаться в меру своего воображения: вращать в любой плоскости, любоваться крупными видами особенно интересных мест, запрашивать название любой кости. Не покидая этого же экрана, он вправе попросить компьютер проверить его знания по одной из двух линий: либо ему показывают кость и спрашивают, как она называется, либо, наоборот, называют и просят показать.



Одним словом, на незаинтересованного человека диск производит впечатление фантасмагоричного пособия по искусству «macabre». Приятно, что я был не одинок, поскольку заставка к энциклопедии выдержана совершенно в этом же стиле. Разве что Смерть с косой отсутствует.

Итак, диск занимателен и хорошо сделан, но полезность для домашней коллекции сомнений не вызывает — ее нет. В то же время, студентам-медикам, которым все равно надо все это изучать, он вполне может пригодиться. Правда, попутно встает вопрос: «А что, в медицинских учебных заведениях настоящих скелетов не хватает?». И если их действительно не хватает, то не справятся ли обычные книжные атласы с этой задачей лучше, чем трехмерная компьютерная экзотика?

© Дмитрий Брославский, 1996.

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Вы наверное поклонник Рериха или что-то слышали о нем, или знаете только, что это был какой-то необычный, интересный человек. В любом случае, купив этот диск, свое путешествие по нему стоит начать с просмотра картин.

Лучше всего это сделать, проникнув в раздел **СЛАЙД-ШОУ.** Хорошо при этом увеличить картинки на экране. Кроме увеличения площади сердечного соприкосновения это позволяет не отвлекаться на названия картин и другие технические записи, а сразу выпустить себя на волю.

Пройдите этот путь от начала до конца. Картины сами сменяют одна другую. Вы уже не здесь, вы там. Там чистый высокий мир, там синие горы с ослепительными белыми и розово-красными от закатных лучей вершинами. Там дышится легко и свободно. Там и радостно и печально. Слова слишком немощны для описания детского чистого восторга.

Можно ничего не знать об этом человеке, не видеть его лица, не читать его очерков, статей, стихов и сказок (были у него и такие), но картины все скажут. Вот почему мне кажется лучше начать именно с них.

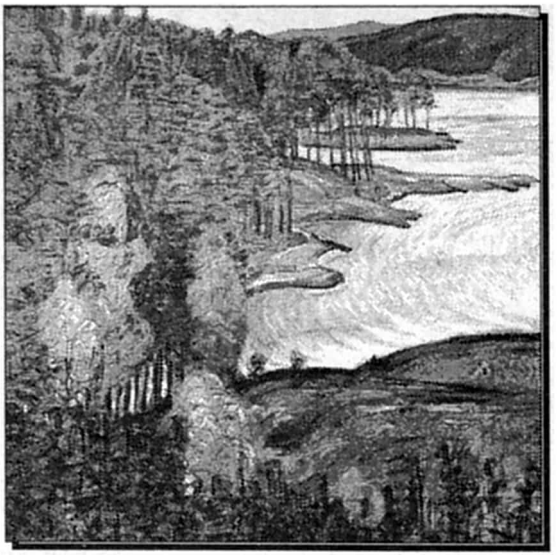
Хотя на этом диске есть и все остальное, что питает уже не наши чувства, но мозги. Есть там такой раздел — **БИОГРАФИЯ.** К нему прикреплено дополнительное меню, в котором весь жизненный путь Николая Константиновича разделен на фрагменты. В каждый из них вы можете зайти свободно, наступив на свою родную мышку.

Впрочем все средства индивидуальной транспортировки по разделам и страницам мира Рериха становятся доступны и понятны в разделе О ДИСКЕ. В основном все перемещения осуществляются с помощью кнопок со стрелками в правой части экрана. Мне понравилось. Главное нет рычага переключения скоростей. Двигаемся плавно и с достоинством. Правда иногда приходится натыкаться на камни некоторой тяжеловесности языка или проваливаться в пустоты чересчур кратких ссылок.

Очень душевный раздел — **ЖИВОПИСЬ.** Я в восторге от этого чуда — картин Николая Рериха. Их на диске очень много. От первой — ГОНЕЦ до последней неоконченной — ЗАВЕЩАНИЕ УЧИТЕЛЯ. Если передвигаться от одной к другой непрерывно по годам, то заметно, что они постепенно отрываются от земли. Объектов на картинах становится все меньше, краски звонче, прозрачнее. Они стремятся в небо — к синему, голубому и белому. В них хочется остаться навсегда.

Если вы давно не были в музее, у вас есть возможность если не побывать, то вспомнить, что это такое. Нажмите при просмотре картин на кнопку-пиктограмму для озвучивания картин. Почувствовали легкое поскрипывание музейного паркета? Вы призываете на помощь все умственные ресурсы, чтобы не пропустить ни одного из всегда очень правильных слов экскурсовода. Вот она виртуальная наша реальность.

ПУБЛИКАЦИИ. В этой точке планеты Рерих есть полный библиографический указатель. Маркеры напротив



литературных работ означают наличие их на диске.

... «Ведь если бы люди, хотя иногда, хотя кратко, в час утренний помыслили о чем-то добром, вне их собственной самости, это было бы уже большим приношением миру.»

«Только трус природный молит: Не говорите об опасностях, увольте от правды. Но ведь это значило бы идти во лжи. Недостойно хождение во лжи и во мраке. Именно во мраке может содрогнуться сердце, но в свете не ужасно чудище. Самое из них размалеванное будет не чудищем, а чучелом.»

«Возможность восхождения! Может ли она делать человека самомнительным? Нет. Она сделает его осмотрительным, мужественным и неутомимым. Опасность нисхождения, может ли обратить человека в мнительного труса, в беглеца дрожащего. Нет. Она лишь обострит его память, умножит осторожность в действиях и только напомнит, насколько радостно ему поспешать вперед.»

«Если кому-то почему-то очень грустно или смутно, то пусть он напомнит себе сознательно и повелительно о том, что радость возможна, что она есть и будет. Кто-то называл такое утверждение заклинанием радости. Может быть, это недалеко от истины.»

«Если вы чего-то хотите — вы должны об этом думать, и вы должны магнитом сердца привлечь это. Когда вы скажете себе: порадуемся — это никогда не будет отвлеченным бессмыслием, но будет лекарством особым и мудрым. Радость есть особая мудрость.»

Это лишь несколько цитат из живущих на диске произведений. Большинство из них принадлежат сборникам ВРАТА В БУДУЩЕЕ и ЛИСТЫ ИЗ ДНЕВНИКА.

Мы двигаемся к следующему пункту нашего путешествия. **АРХИВ.** Это большой семейный фотоальбом, старинный к тому же. Пыли на нем, как на всех старинных книгах нет, но есть старинные лица, одежды и взгляды очень близких людей и не очень, и просто знакомых Николая Константиновича. Впрочем, чем измерить близость...

Для полной реальности такого таинства, как просматривание фотографий, не хватает рядом сопровождающего голоса или на худой конец имен с указанием местонахождения всех смотрящих на нас из окна времени.

Об этом разделе хочется говорить так же сдержанно и серьезно, как его название и содержание. Звучит он так — **ПАКТ.** А находятся там полные тексты официальных документов Гаагской конференции и текст Вашингтонского пакта 1935 года, известного, как ПАКТ РЕРИХА. Большего не скажешь.

Если вы уже успели утомиться, путешествуя по такому насыщенному визуальной и текстовой информацией пути, можете устроить себе «релакс». Нырните в раздел **PUZZLE.** Это будет приятное плавание.

Последние точки путешесвия — разделы: **О ДИСКЕ** и **ОБ АВТОРАХ.** В первом — о том, как не заблудиться. Во втором — о всех тех, кто пробил еще одну дыру в стене нашего незнания и невежества. Это Лаборатория Оптической Телеметрии при участии Рериховского Центра Духовной Культуры.

© Ирина Лихачева 1996.

Русская Иконопись XI-XX века

«Профиль», 1996

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Когда-то давно, несколько лет назад, я решил поставить нехитрый эксперимент. Взял обычный «Лексикон» со встроенным «спелчекером» и с удивлением обнаружил, что его словарь понятия не имеет о таких словах, как: ангел, Аллах, боже, божественный, вероучение, дух, духовный, душа (!!!), молитва, монастырь и прочее и прочее. А ведь это был немалый 500-килобайтный словарь. Ради хохмы я набрал «синхрофазотрон» — слово в словаре было! Неприличных слов я набирать не стал, полагая, что они там наверное присутствуют.

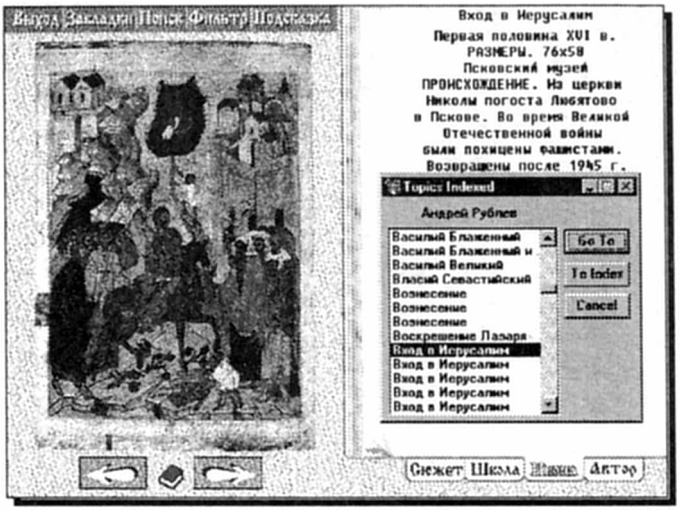
Так что уже само появление на рынке программ, не имеющих отношения к технике и стрелялкам-убивалкам, у меня лично вызывает чувство большого наслаждения. Я это говорю к тому, что в былые времена те, кто интересовались иконописью, как и все прочие гуманитарии, были очень далеки от всякой техники, в том числе и компьютерной. И вот, наконец, пришло время, когда и к ним пришел компьютер.

Эту энциклопедию делали, конечно, энтузиасты. И это хорошо, ведь часто энтузиазм искупает несовершенство. Авторы смогли проделать огромную работу по сбору материала, хотя организовать его в удобную для пользователя форму им удалось не очень. Так, оказавшись в первом экране, который представляет собой внутренний вид храма перед главным алтарем, я ткнул курсором в сторону правого придела, «щелкнул» кнопкой и... вывалился из программы.

В другой раз я был осторожнее, поскольку слышал о таком понятии как «интуитивный интерфейс» и понял, что это он, наверное, и есть. Только используя свою личную интуицию можно догадаться, куда можно «тыкаться».

Но энтузиазм искупает все, и вот мы в разделе «Как пишется икона». Кстати, этот вопрос меня всегда очень интересовал. Здесь можно посмотреть видеоролики с комментариями, рассказывающие о том, как подготавлива-

ется доска, как делается грунт, как прописываются лики. Кстати, авторы диска по-видимому считали этот раздел программы лишь добавлением, а он один «тянет» на целый диск. Этот раздел заслуживает особого внимания и является приятной неожиданностью.



Великолепен и раздел «История иконостаса». В нем можно посмотреть короткие видеоролики о том, где располагается на иконостасе тот или иной ряд. Так, например, я узнал, что наверху располагается «праотеческий ряд», в котором представлены святые, жившие до Христа, от Адама до Моисея. За ним следует «пророческий ряд», в котором можно найти иконы Соломона, Даниила и других. Далее вы можете узнать о «праздничном», «деисусном» и «местном» рядах.

Теперь о самой энциклопедии. Это колоссальное собрание икон и удобное пособие для быстрого получения информации по интересующему вас сюжету. Меня, например, давно интересовал сюжет «Вознесение Ильи пророка». В результате я смог ознакомиться с десятью (!) иконами на эту тему, принадлежащим к различным школам, и относящимся к разным временам написания.

Рассматривая изображение иконы, вы можете немедленно получить справку по разделам «Сюжет», «Школа», «Икона»,»Автор». И о каждой иконе собрана очень подробная информация. При поиске можно поставить фильтры, например по иконописным школам, и в результате вы получите подборку икон определенного сюжета, принадлежащим, например, только к новгородской или к палехской школе. Это очень удобно для тех, кто интересуется этими вопросами глубоко. Как и положено хорошей мультимедийной энциклопедии, в тексте присутствуют гиперсвязи — можете перескакивать на интересующие вас темы, можете оставлять закладки, можете возвращаться к прочитанному.

Есть и очень полезный словарь терминов, хотя, к сожалению, прямого выхода в него нет. Сначала надо встретить выделенное слово, открыть на него справку, и только там, внизу справочного окошка, появится кнопка «Словарь».

А еще не хватает речевого сопровождения. Как было бы хорошо слушать текст, разглядывая картинку, а не бегать глазами туда сюда: с картинки в текст и с текста на картинку.

Но при всех отмеченных недостатках, все-таки это очень нужный и полезный диск. Всем, кто любит живопись, русскую историю и просто верующим людям очень хорошо иметь такой диск в коллекции. Стоит он совсем недорого, а приобретая его мы можем поддержать «своих ребят», занятых очень полезным делом. Они же, в ответ, со временем сделают еще что-то, причем еще лучше.

Вместо заключения

Вот написал, прочитал, и понял, что не могу расстаться с этим диском. Очень хочется оставить его в своей коллекции. Так что у его создателей стало на одного потребителя больше.

© Сергей Москалев, 1997.

Разработчк: МГТУ им. Н.Э.Бауана, 1995

При подготовке мультимедийных энциклопедий есть два основных пути использования графики. Первый, основной, — это использование иллюстраций для пояснения или подтверждения авторской мысли или идеи. Второй — как раз наоборот. Иллюстрации являются основным содержанием продукта, а текст, речь и прочие авторские вставки служат только для того, чтобы связать представленные иллюстрации в единый блок и обеспечить плавный переход между разделами. В этом случае получается не «энциклопедия», а альбом.

Всевозможные фотоальбомы по самым различным областям человеческой деятельности сегодня такие же полноправные участники рынка мультимедийных программ, как и полноценные «энциклопедии», и на Западе это направление сегодня весьма развито, особенно если учесть, что в связи с переходом на цифровые фотокамеры интерес к фотографии, в том числе и к любительской, растет бурными темпами. Там уже многие устали от видео.

«Артиллерия от альфы до омеги» как раз и является таким фотоальбомом, хотя с глубоким прискорбием вынуждены признать, что неадекватное название «...от альфы до омеги» мешает его восприятию. Оно вызывает надежду на то, что это достаточно глубокая энциклопедия, в которой будет подробно рассказано и об истории артиллерии и о конструкции орудий и о том, как развивалась технология их производства и о многом-многом другом. К сожалению, почти ничего из перечисленного на диске нет, как нет и анализа опыта боевого применения.

А что же есть? Есть именно альбом, составленный из нескольких сот фотографий, сделанных в трех главных военно-исторических музеях страны:

- Военно-исторический музей артиллерии, инженерных войск и войск связи (Санкт-Петербург);
- Музей Вооруженных сил РФ (Москва);
- Музей мемориального комплекса на Поклонной горе (Москва).

Фотографии боевой техники разнесены по основным разделам:

- История артиллерии;
- Полевые пушки;
- Гаубицы;
- Противотанковые пушки;
- Зенитные орудия;
- Минометы;
- Безоткатные орудия;
- Самоходные орудия;
- Особенности устройства;
- Боеприпасы.

В кругах любителей и специалистов появление данного диска вызвало реакцию неоднозначную. С точки зрения любителей, для которых увлечение артиллерией является хобби, диск вызывает нарекания, связанные с недостаточной глубиной проработки тем. Действительно, если человек интересуется каким-то вопросом, то ему хочется иметь по нему как можно больше разносторонней и желательно глубокой информации. Диск же чаще *намечает* темы и вопросы, чем их *разрабатывает*.

Много более оптимистична точка зрения специалистов. Они прежде всего отмечают, что появление отечественного диска на эту тему само по себе яв-

ляется важным событием и, если рассматривать его только как альбом, да к тому же еще и популяризирующий артиллерийскую тематику, то он имеет очевидную ценность для молодежи, особенно проживающей вдали от Москвы и С.-Петербурга. Хоть публикаций на тему артиллерии сегодня и существует очень много, все они разрознены, разбросаны по многим изданиям, и это первая попытка собрать и систематизировать информацию в одном альбоме.

К вышесказанному мы от себя можем добавить еще, что диск отличается от многих прочих изданий весьма невысокой розничной ценой и действительно способен в какой-то степени заменить посещение данных музеев. Должны также признать, что авторы взялись за исключительно тяжелую в смысле коммерческого успеха тему. Если проранжировать нынешние пристрастия любителей военного дела, то артиллерии, увы, выпадает где-то шестое-седьмое место за стрелковым оружием, бронетехникой, боевыми самолетами, вертолетами, кораблями, военным мундиром и военной символикой. Впрочем, времена меняются, вкусы тоже, и не исключено, что через несколько лет положение может измениться.

Мы не останавливаемся на таких вопросах как недостаточное мультимедийное обеспечение диска в плане музыки, анимации, интерактивности, гипертекста и т.п., поскольку понимаем те нечеловеческие трудности, в которых сегодня работают сотрудники высших учебных заведений вообще и МГТУ в частности. Мы понимаем, что им может быть просто не до этого, но на будущее хотелось бы пожелать во-первых более глубокой проработки информации, во-вторых, более взвешенного подхода к выбору названия продукта, а в-третьих продолжать работу над популяризацией военной техники, особенно отечественной.

И, конечно же, хотелось бы, чтобы разработка темы артиллерии этим диском не завершилась. Пока за бортом остались целые пласты интереснейших вопросов, которые очень хочется видеть, а специфика МГТУ вполне позволяет дать глубокое, «немузейное» исследование и сделать такой диск, который станет классическим образцом, и останется им на многие годы.

© Сергей Симонович, 1996.

English for Communication

Разработчик: Т.Н.Игнатова 1995

Издатель: «Диск-Т», 1995

Английский язык лучше всего изучать во сне. Так, чтобы вечером заснуть, а утром проснуться, и все уже знать. Правда, это удается не до конца. Первый этап — сбор денег за звуковые кассеты проходит обычно нормально — желающих освоить импортный язык, не ударив пальцем о палец, всегда было сколько угодно. А вот с самим языком дело обстоит хуже. Когда попытки «привить» его таким способом оказываются бесплодными, в дело идет последний аргумент о том, что по-видимому у «прививаемого» нет необходимых способностей. А между тем, еще много лет назад академик Ландау мудро заметил, что даже очень глупые англичане совсем неплохо говорят по-английски. Так что не в способностях дело.

Если во сне не получилось, то надо честно признать, что лучше всего английский изучать в школе. И доступно и бесплатно и достаточно глубоко. Впрочем, глубина — это понятие относительное. Каждый сам устанавливает себе планку. Школа дает возможность учиться, а вот кто и как эту возможность берет — это дело, извините, индивидуальное.

Но вот и школа позади, а английского как нет, так и не было. Что делать? Первый путь — засесть за учебники и книги, и через пару лет тяжелых трудов вы будете знать английский, как хороший пес: «Все понимаю, а сказать не могу».

Второй путь — пойти на проверенные курсы. Там действительно из вас «человека» сделают, особенно если отзаниматься на них не один цикл, а два или три. О том, сколько это стоит денег, упоминать не будем, но то, что это стоит огромных трудов, все-таки напомним.

И вот теперь перед вами третий путь — купить и освоить мультимедийную программу. Объединение в одном продукте графики, текста, музыки, речи, видео, интерактивных вставок и гипертекстных ссылок — это просто мечта для преподавания языка. Это единственное, что сегодня может заменить дорогостоящие курсы, и если вам где-то встретится CD ROM-диск с программой: «Английский язык для общения» (**English for Communication**), то берите его не задумываясь, но при этом обратите внимание на три немаловажные детали:

- курс рассчитан на то, что вас языку уже учили, хотя бы в школе. То есть, если вы изучали, к примеру, немецкий язык, то живого общения с преподавателем этот диск не заменит. Минимальный базис у вас должен быть;
- курс рассчитан не на то, чтобы его купили и поставили на полку, а на то, чтобы с ним работали. Работать придется тяжело. Если хотите «натаскаться» за пару недель — пожалуйста, для этого все есть, но будьте любезны работать до седьмого пота, иначе ничего не получится;
- если вы владеете языком пассивно (читаете и переводите), но не обща-

етесь с носителями языка, этот курс для вас идеален. Вы можете избрать для себя спокойный график и по пятнадцать минут в день растянуть работу с диском на несколько месяцев. В этом случае вместо работы «до седьмого пота» вы получите приятное и полезное времяпрепровождение (как от беседы с интересным человеком).

Что есть на диске

На диске имеются десять уроков живого общения на аглийском языке. Представьте себе, что вы принимаете делегацию ученых, приехавших на конгресс из-за рубежа. Их надо встретить, с ними надо познакомиться, поговорить, а потом взвалить на себя нелегкие хлопоты по размещению и сопровождению делегатов. Аэропорт, отель, рестораны, достопримечательности Москвы — все это станет вашим кошмаром на несколько ближайших дней. Делегаты засыпят вас рассказами о себе, а вы будете крутиться как белка в колесе, ежеминутно решая множество житейских проблем.

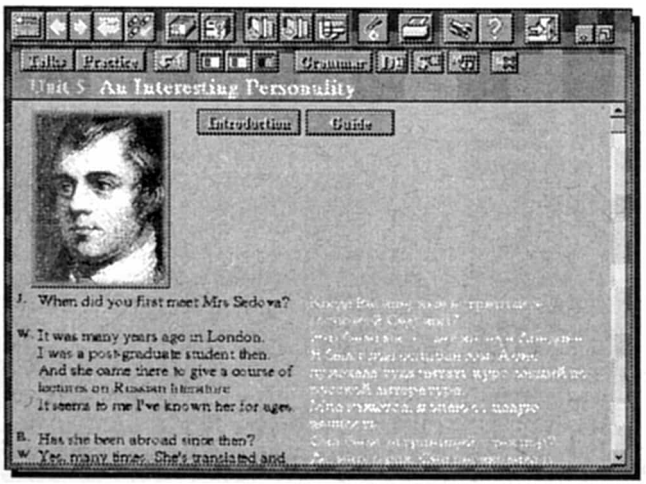
Одна радость, что все это происходит не в реальном мире, а в виртуальном. Всегда есть возможность приостановить поток информации и спокойно погрузиться в сопутствующие разделы, где вас ознакомят и с грамматикой и с лексикой. Все, что непонятно, можно повторять столько раз, сколько нужно. А когда совсем устанете, в качестве приятного отдыха можете послушать популярные песни на английском языке в сопровождении текста на экране или почитать стихи известных авторов.

Главное достоинство курса — его методическая цельность. Ничто не падает с потолка и ничто не уходит в песок. Плавно, от урока к уроку идет нарастание степени трудности, а количество возможных режимов подачи информации вполне достаточно, чтобы самому разнообразить уроки прямо на ходу. Можно отключить звук и читать на экране синхронный перевод. Можно отключить перевод и слушать живую речь. Можно отключить речь и читать только английский текст. Вы можете отрабатывать то, что вам конкретно нужно и так, как это нужно именно вам.

Сравнение с English Gold

Чем этот диск отличается от достаточно известного курса **English Gold**? Это первый вопрос, который, наверное, может возникнуть у наших читателей. Сразу скажем, что отличия очень заметны.

Прежде всего методическая цельность. **English Gold** скорее выглядит как набор технических тренажеров, предназначенных для отработки различных аспектов, связанных с языком. Для отработки словарного запаса — один тренажер, для грамматики — другой, для синхронного перевода — третий, а для подготовки к сдачи экзамена TOEFL — четвертый. Эти разделы делали разные люди, и они получились по-разному. Одни очень хорошо, другие — не очень. У каждого есть какие-то методические находки, и в целом это вещь безусловно полезная.



English for Communication — более целен и конкретен. Этот курс сосредоточен на самом трудном аспекте — на повседневной практике, и в этой области ему пока равных нет. Зато другие разделы ему подчинены и на передний план не выдвигаются, хотя с задачами поддержки основной линии справляются надежно и убедительно.

Результат анализа таков: если вы хотите изучить язык «с нуля», то вам не поможет ни тот курс, ни другой. Если вы что-то по-английски знаете, но хотите поднатаскаться перед экзаменами, вам больше пригодится **English Gold**. Если же вы хотите подготовиться к живому человеческому общению (турпоездка, деловые визиты, переговоры и т.п.), то конечно же надо остановиться на **English for Communication**. В идеале желательно иметь и тот и другой продукты одновременно (а по-возможности и еще что-нибудь).

Ложечка дегтя

Увы, как это нередко бывает, без замечаний не обходится. Впрочем, здесь их меньше, чем обычно. Как правило все отечественные CD ROM-издания грешат двумя слабыми местами — отсутствием методической проработки и слабым использованием гипертекста.

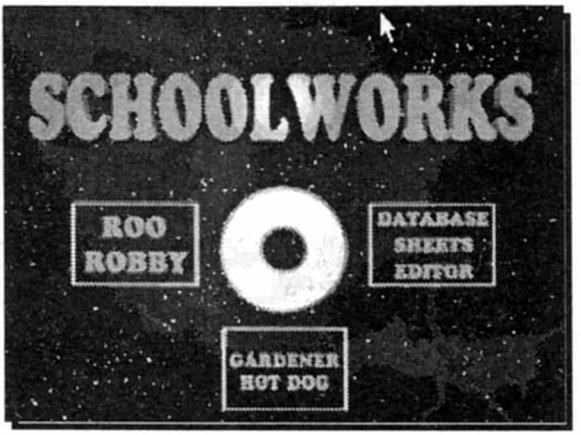
К методической стороне здесь претензий нет. Это образец того, как надо делать мультимедийные продукты. Личное участие Т.Н.Игнатовой, конечно, сделало этот диск классическим. Но с гипертекстом, увы, дело обстоит плохо — его нет. Недоработали программисты. Даже в приведенных стихах стоят какие-то подстраничные комментарии, которым здесь делать явно нечего — должен быть гипертекст или, лучше, «чувствительный» курсор.

Недоработали программисты и со звуком. Переходя из одного раздела в другой, продолжаешь слышать закадровую речь из предыдущего раздела, так что не забывайте перед выходом из раздела выключать звук (к счастью, такая кнопочка на рабочей панели имеется). Встречаются и обратные явления, когда в разделе не сразу удается звук включить.

И еще недоработал редактор издания (если он был). Материалы, поступившие от автора, нарабатывались годами, и их надо было «актуализировать». Так, встречаются экскурсии по Красной Площади и Кремлю, которые для всего прогрессивного человечества «символизируют СССР». Есть и визит на Выставку Достижений Народного Хозяйства (ныне ВВЦ), которая тоже что-то там «символизирует». Эти разделы пришли явно из прошлого десятилетия.

К счастью, высказанные нами замечания никак не снижают ценности курса, и мы смело рекомендуем его всем, кто немного знает (или знал) английский язык и готов работать и совершенствоваться. Это добротный, честно сделанный продукт, в котором на каждом шагу видна забота о будущем пользователе. А будущим издателям надо просто обратить внимание на подобные досадные мелочи.

© Дмитрий Браславский, 1996.



Начала информатики

Центр интерактивных средств обучения, 1996

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Уже почти десять лет во всех наших школах преподают информатику. В свое время уроки по этому предмету свалились на школьников как с неба, и, кажется, до сих пор нет никаких единых методик преподавания этого предмета. Причины этого лежат на поверхности. До сих пор нет единого отношения к проблеме «компьютер и дети». До сих пор не решено, что же такое на самом деле «компьютерная грамотность». И так далее.

Существует несколько подходов к решению этой проблемы. Во-первых, это немедленное решение практических задач. Впрочем, практических задач, требующих использования компьютера и доступных и интересных школьникам, не так уж много. Во-вторых, это прямое обучение простейшим языкам программирования (обычно это BASIC). При этом действительно вырабатываются некоторые полезные навыки, однако, делается шаг в сторону от практического применения этих навыков.

В-третьих, возможно обучение «теоретическому программированию», когда в качестве инструмента используется что-то, напоминающее машину Тьюринга. Это теоретическая «вычислительная машина», выполняющая программу и использующая в качестве рабочей среды длинную ленту, состоящую из отдельных ячеек. Математики доказали, что любая вычислительная задача может быть решена с использованием этой машины, и поэтому она часто используется как теоретическая конструкция для анализа разрешимости задач, сложности алгоритмов и других теоретических вопросов программирования.

«Начала информатики» — это учебный комплекс, состоящий из шести отдельных фрагментов, ориентированный на комплексное обучение ребенка основам компьютерной грамотности. Он выглядит неплохо продуманным, хотя окончательные выводы можно сделать только после более длительных практических испытаний.

1. Принципы обучения

Продукт состоит из CD-ROM диска и руководства, причем обе части являются существенными. Руководство содержит не только инструкции по применению продукта, но и задачи для решения, а также все необходимые уроки программирования. Не совсем понятно, что помешало авторам этого продукта реализовать все необходимые инструкции и в онлайновом виде.

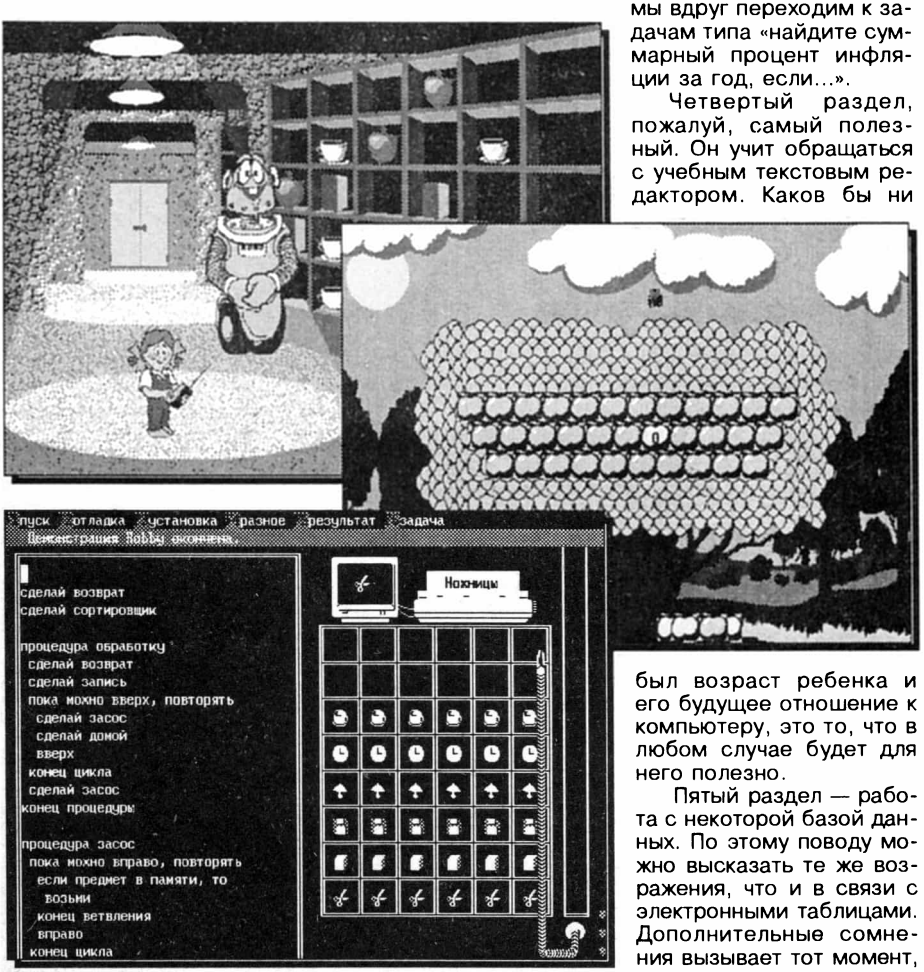
Впрочем, при выбранной реализации сохраняется возможность удобного «параллельного» использования документации и решения задач. В каком-то плане это даже лучше, чем многооконный режим — книга и экран не заслоняют друг друга и позволяют разрешать проблемы по ходу дела без помех.

Без книги вы, конечно, тоже можете пользоваться этим продуктом, но обучающее значение некоторых разделов окажется значительно меньше.

2. Разделы продукта

Первые два раздела «Начал Информатики» предназначены для абстракт-

ного знакомства с программированием. Это две очень специфичные программные среды, в одной из которых живет кенгуренок Ру, а в другой — робот Робби. Обе из них имеют довольно специфический набор команд, но позволяют научить ребенка основным идеям программирования.



Кенгуренок Ру может рисовать узоры и рисунки из вертикальных и горизонтальных линий, а Робби — собирать и раскладывать предметы. Для каждой из этих сред авторами подготовлено свыше сотни заданий, охватывающих практически все аспекты программирования.

Третий раздел — это учебные электронные таблицы. Впрочем, уровень и возраст ребенка, на которого рассчитаны предыдущие разделы и этот — явно очень различаются. После чисто игровых заданий предыдущих разделов мы вдруг переходим к задачам типа «найдите суммарный процент инфляции за год, если...».

Четвертый раздел, пожалуй, самый полезный. Он учит обращаться с учебным текстовым редактором. Каков бы ни был возраст ребенка и его будущее отношение к компьютеру, это то, что в любом случае будет для него полезно.

Пятый раздел — работа с некоторой базой данных. По этому поводу можно высказать те же возражения, что и в связи с электронными таблицами. Дополнительные сомнения вызывает тот момент, что, в принципе, электронные таблицы и базы данных — это очень близкие, а часто и просто совпадающие понятия. В связи с этим разделение их на два совершенно разных, не связанных друг с другом раздела, может вносить некоторую путаницу.

Состав «Начал информатики» завершают два клавиатурных тренажера. В принципе, их полезность остается делом сомнительным, но они явно не лишние в рамках всего набора.

3. Общее впечатление и выводы

В целом, «Начала Информатики» оставляют двоякое впечатление, хотя вина в этом лежит не столько на программистах, сколько на тех, кто разрабатывал концепцию продукта и собирал все его части в одно целое.

Каждый из разделов сам по себе неплох, хотя кое-какие моменты можно было бы продумать и получше. Однако, при глобальном подходе создается впечатление эклектики, объединения в одно целое разнородных элементов.

Можно было бы сказать, что планируется многолетнее использование продукта ребенком с тем, чтобы он переходил от одних разделов к другим по мере взросления. Однако, в настоящее время «срок жизни» программных продуктов составляет не больше года, после чего требуются новые версии, включающие в себя достижения последнего времени.

Поэтому, вероятнее всего «Начала Информатики» могут пригодиться в школе, где ученики разных классов могут пользоваться разными разделами, в семьях, где есть несколько детей различного возраста или в том случае, когда родители собираются заниматься и своим образованием наравне с ребенком.

Если же подвести итоги кратко, то почти любой найдет на этом диске что-то интересное для себя, но почти никому не будет интересно все содержание этого диска.

© Георгий Евсеев, 1996.

Уроки халтуры

По пакету «Уроки Мультимедиа»

(Центр интерактивных средств обучения, 1996)

Внешний вид компьютерных продуктов в последнее время меняется с невероятной скоростью. То, что было стандартом или даже вершиной качества буквально пару лет назад, сейчас уже порой вовсе недостойно внимания. Наша страна несколько отстала от мирового уровня, и вопрос создания отечественных мультимедийных продуктов стоит достаточно остро.

Центр интерактивных средств обучения, видимо решил оказать посильную помощь разработчикам подобных продуктов и выпустил обучающий диск «Уроки Мультимедиа». Задачей курса или, вероятно, целой серии подобных курсов является *«подготовка специалистов, отвечающих международным требованиям, соответствующим потребностям экономики развитых стран, а также установлению общих для стран-членов ЮНЕСКО квалификационных уровней»* (из прилагаемой документации).

Поставленная так высоко планка, очевидно, предполагает, во-первых, хорошее знакомство авторов продукта с современными требованиями, во-вторых, соответствие решаемых задач нынешнему уровню и, в-третьих, эффективную методику обучения, основанную на интенсивном диалоге с компьютером. Посмотрим, какова же ситуация на самом деле.

1. Технические требования

Разумно предположить, что CD-ROM диск с продуктом включает в себя все необходимое для его работы. Однако это не так. Основным инструментом обучения (!) авторы выбрали **Visual Basic 3.0.** Стоит напомнить, что это, во-первых, коммерческий продукт, который, по-хорошему, надо покупать за деньги и который при этом вовсе не дешев и, во-вторых, **Visual Basic** ориентирован все же не на профессиональных разработчиков программного обеспечения, а на обычных людей, которым может понадобиться создать симпатичное по внешнему виду, но не обладающее широкими возможностями и не очень глубокое приложение.

С этой точки зрения, выбор авторов с самого начала кажется сомнительным. С одной стороны, пользователь «Уроков Мультимедиа» подталкивается к использованию пиратской продукции (не покупать же ему **Visual Basic** только ради использования этого продукта). С другой стороны, качество обучения тоже может оказаться недостаточно высоким.

Последнее особенно опасно для обучающих систем: пользователь вынужден принимать на слово уверения авторов продукта по данному вопросу и не может сам определить, хорошо ли его учат. Более того, по итогам обучения он может считать себя специалистом, хотя на самом деле таковым не является. К сожалению, «Уроки Мультимедиа» делают все возможное, чтобы поддержать его в этом заблуждении.

2. Базовая задача

Базовой задачей, над решением которой вы будете трудиться, является небольшая игра-викторина для детей. Компьютер будет задавать вам вопрос, вы набираете ответ, который считаете правильным, после чего компьютер оценивает его.

Не подвергая сомнению то, насколько подходит такая задача для обучения созданию мультимедийных приложений, посмотрим, насколько интересен и качественно сделан имеющийся на диске пример-эталон. Это, так сказать, то, к чему должен стремиться пользователь, обучающийся при помощи этого продукта.

Увы, качество этого примера просто катастрофическое, недостойное не только законченного мультимедийного продукта, но и минимальной самоделки, которую не стыдно показать приятелям. Этот продукт стыдно показывать кому бы то ни было. Количество мелких недоработок, снижающих общее впечатление, очень велико.

Похоже, что весь «пример» создавался одним-единственным человеком, причем о его готовности этому человеку поверили на слово и не провели даже самой минимальной проверки окончательного варианта.

В частности, «продукт» весьма чувствителен к установленному на вашем компьютере набору шрифтов и запросто может «сбиться» и выдать местами абракадабру за счет того, что использует не те шрифты, что нужно. Уважающие себя мультимедийные продукты не полагаются в этом вопросе на пользователя, а доустанавливают все те шрифты, которые могут им понадобиться.

Но самый вопиющий прокол — это, конечно же, полная неработоспособность создаваемой «игры». Дело в том, что ответ должен быть набран исключительно в одном регистре, а именно маленькими буквами. Если вы набрали его большими буквами или хотя бы начали с большой буквы, то он будет засчитан как неправильный! Это, в принципе, показывает насколько примитивно авторы подошли к своей работе.

Это МЕТОДИЧЕСКИЙ ШОК, недопустимый для тех, кто считает себя в праве кого-то чему-то обучать.

Конечно, можно возразить, что авторы уделили основное внимание чисто мультимедийным элементам, таким как речь или видео. Однако, знакомство с современными продуктами показывает, что недочеты в какой-то одной области обычно свидетельствует о недоработке концепции в целом и наличии также и других дефектов.

3. Методика обучения и интерактивность

Человек, работающий с современными продуктами, знает, что, как правило, содержимого самого диска быва-

Мы не считаем себя в праве публиковать картинки из этого «творения»

ет достаточно для работы с ним. Только при возникновении серьезных трудностей приходится обращаться к сопровождающей документации.

Поэтому, когда в вашем распоряжении оказывается продукт, состоящий из CD-ROM диска и прилагающейся к нему книжечки из 64 страниц, вы вправе предположить, что эта книжка носит вспомогательный характер и понадобится лишь при возникновении трудностей. Однако, с «Уроками Мультимедиа» дело обстоит «с точностью до наоборот»!

Диск содержит лишь иллюстративный и вспомогательный материал, в то время как основное обучение производится как раз за счет книжечки. Она-то и содержит пошаговые инструкции по решению базовой задачи. Авторы не сумели сделать свой диск обучающим.

4. Что вообще есть на диске

Основное содержание диска — это, в первую очередь, как раз «готовый продукт» для демонстрации того, к чему должен стремиться пользователь. Однако, если вы знакомы с современными продуктами, то поймете, что вся эта «игра» никак не может занять больше, чем его пятую часть, хотя CD-ROM диск заполнен практически целиком.

Естественно, возникает желание посмотреть, что же еще там есть. Если вы попробуете изучить его содержание «нормальными» средствами DOS или Windows, то вашему удивлению не будет границ. Весь диск забит какими-то файлами, не имеющими отношения к предлагаемому продукту, предназначение которых совершенно загадочно.

Например, в одной из директорий имеется десяток рассказов Конан-Дойля про Шерлока Холмса на английском языке в виде текстовых файлов. Некоторые из этих файлов обрываются на полуслове. Вся прочая информация имеет столько же отношения к «Урокам Мультимедиа».

При этом стоит отметить, что имеющаяся документация ни одним словом не упоминает обо всем этом мусоре. Все это выразительно говорит о том, сколь много аккуратности было проявлено авторами.

5. Зачем приобретать этот диск

В заключение, еще раз процитируем сопроводительную документацию.

«Полученная вами квалификация может быть подтверждена документом международного образца — сертификатом ЮНЕСКО, который признается всеми странами, подписавшими конвенцию ЮНЕСКО (США, Германия, Франция, Великобритания и др.) и является определяющим аргументом при трудоустройстве в этих странах.

Чтобы стать соискателем сертификата, вам необходимо заполнить прилагаемый контрольный талон, выполнить задание, записать результаты на дискету и доставить ее вместе с талоном в наш адрес. При правильном выполнении всего задания вам сообщается о возможности присвоения квалификации. Сертификат выдается лично в руки после дополнительной оплаты услуг по определению уровня вашей квалификации и регистрации международного сертификата ($370).»

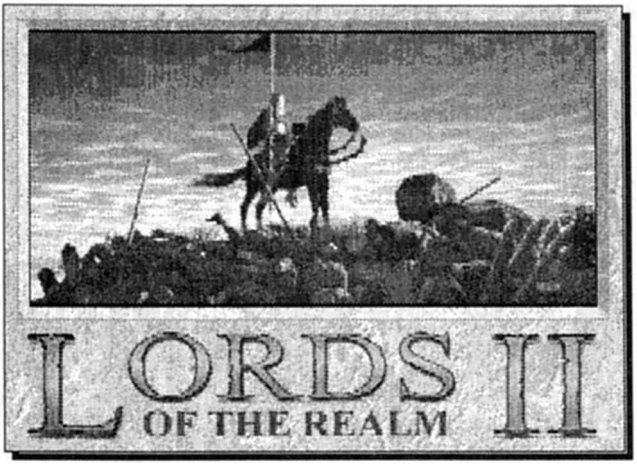
Итак, получить реальную квалификацию с помощью этого продукта нельзя, но сертификат о квалификации (при наличии лишних денег) — можно. Есть основания полагать, что грубоватым, но верным выводом будет то, что **этот продукт создан исключительно для оправдания деятельности службы по определению квалификации и выдаче сертификатов**. Никакими практически полезными качествами это творение не обладает.

В заключение хочется обратиться к авторам:

Господа ХАЛТУРЩИКИ! А есть ли у Вас СЕРТИФИКАТ на то, чтобы втирать людям очки от имени ЮНЕСКО и других стран, подписавших вышеупомянутую конвенцию?

За немалые деньги вы продаете халтуру и при этом еще рассчитываете, что кто-то будет платить вам сотни долларов за то, что вы его «обучите» как такую халтуру делать? Что ж, в этом что-то есть. Желаем вам дальнейших «творческих» успехов.

© Т. Евсеев, 1996.



Impressions, Sierra, 1996

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

© *Георгий Евсеев, 1996.*

В 1994 году фирма Impressions выпустила свою самую успешную игру — **Lords of the Realm**. Вскоре после этого (и, вероятно, благодаря этому) она вошла в состав фирмы Sierra на правах подразделения, занимающегося стратегическими играми — жанром, в котором у фирмы Sierra не было ни опыта работы, ни успехов. Выпущенная Impressions уже в новом качестве игра **Caesar 2** показала, что это решение, по-видимому, оказалось благоприятным для всех.

И вот новый продукт группы Impressions — **Lords of the Realm II**. Те, кто знаком с первой игрой, увидят для себя много привычного. Действительно, новая игра представляет собой, главным образом, переделку старой, с новой графикой и звуковым сопровождением, с переработанным интерфейсом, с улучшенным балансом, выверенными деталями и более сложной стратегией.

1. Общий обзор

Игра базируется на более-менее адаптированных средневековых реалиях. Стоит напомнить, что в те времена феодал был для своих подданных всем. Он был обязан решать судебные споры, вести войну, когда в этом возникала необходимость, и даже принимать меры в случае неурожая или другой подобной беды. Короче говоря, он был почти что богом для крестьян, которые тогда составляли абсолютное большинство населения, и с этой точки зрения средневековый владыка обладал практически теми же возможностями, что и игрок, сидящий за экраном компьютера.

Ваша задача — стать королем, объединив под своим началом все земли государства. Точнее говоря, Вам достаточно всего лишь устранить всех своих конкурентов, хотя на хоть сколько-нибудь сложных сценариях обе эти цели практически равнозначны. Для этого Вы организуете жизнь подчиненных Вам провинций, а также снаряжаете армии для их защиты и расширения своих владений. В игре одновременно участвует до четырех противников, которые задались той же целью.

Вы можете играть как против компьютерных противников, так и против других людей через модем или нуль-модем (два участника, достаточно одного игрового CD-ROM диска), а также с использованием локальной сети (до пяти игроков). Как и во многих других случаях, играть против других людей интереснее, чем против искусственного интеллекта, но игра представляет серьезный интерес и для одиночного пользователя.

Требования к оборудованию:

- *486/66 (рекомендуется Pentium/75)*
- *8 Мб памяти*
- *SVGA*
- *2xCD-ROM (рекомендуется 4x);*
- *мышь;*
- *звуковая карта;*
- *42Мб на диске (мин. установка);*
- *Windows-95 (используется DirectX3, обязательно для игры через модем или сеть) или DOS.*

2. Управление игрой

Как и в большинстве истинно стратегических игр вы имеете очень много возможностей влиять на разные аспекты происходящего, в результате чего управление представляет значительную сложность. Достоинством **Lords of the Realm II** является полное отсутствие «проходных» возможностей. Все, что есть в вашем распоряжении, придется использовать, если вы рассчитываете добиться победы.

2.1. Главное меню

После того как вы запустите игру и просмотрите стартовый мультфильм (который рассказывает о том, что вы решили стать королем), вы попадете в небольшое меню, всего из двух-трех пунктов. Выбирайте *Single Player,* если вы хотите играть один, и *Multiple Players* (только под Windows-95) для игры через модем или по сети.

Выбрав *Single Player,* вы попадете в следующее меню. Здесь пункт *Play Now!!* запускает режим кампании, состоящей из восьми последовательных сценариев все увеличивающейся сложности. Лучше всего начать новую игру именно таким способом. *Load a Game* — загрузка ранее сохраненной игры. *Custom Game* — формирование сценария игры вручную, подробнее об этом ниже.

Всякий раз, когда вы начинаете новую игру, вам будет предложено ввести свое имя и выбрать свой герб-щит. Его цвет будет идентифицировать ваши армии, замки и провинции до самого конца.

2.2. Основной интерфейс

Когда игра начнется, вы увидите общую карту игрового пространства, полную различных деталей, имеющих значение для игры. Карта поделена на отдельные провинции (counties). Границы этих провинций обозначены каменными стенами, не считая тех мест, где они проходят по естественным природным препятствиям. Вы увидите на карте также горы, леса и дороги.

В начальный момент часть провинций контролируется игроками, а часть независима. Контролируемые провинции окрашены в соответствующие цвета на маленькой карте в правом верхнем углу экрана. Каждый цвет соответствует одному из участников игры.

Центр каждой провинции — это город, изображаемый в виде маленького поселения размером 2x2 клетки. Если провинция контролируется кем-то из игроков, то город будет иметь флаг соответствующего цвета. По мере роста населения вид «столицы» будет меняться, и вы можете оценивать благосостояние провинции по изображению этого центра. Кроме того, в разных местах провинции могут появляться деревни.

Каждая провинция содержит и несколько других особенностей, информацию о которых можно получить, нажав правую кнопку в соответствующем месте карты. Это кузница *(Blacksmith shop),* несколько полей и сколько-то мест, где возможна добыча ресурсов — лесоповал (*Forestry,* лес), карьер (*Quarry,* камень), шахта (*Mining,* железо).

Эффективное использование имеющихся ресурсов — ключ к победе в игре.

Большая часть действий игры происходит в режиме основной карты. Основную часть экрана занимает увеличенный вид игровой зоны, где изображены основные детали каждой провинции. Разумеется, здесь помещается только часть всей игровой зоны.

Скроллирование карты происходит, когда вы перемещаете мышь на границы экрана.

При этом одна из провинций всегда выделяется. Управляющая панель, расположенная вдоль правой границы экрана, всегда содержит информацию и средства управления, относящиеся к этой провинции.

Выделенная провинция — это та, которая располагается в центральной части основного экрана. Ее границы выделяются белым контуром. Будьте внимательны: иногда выделяется вовсе не та провинция, что нужна вам, особенно в случае неровных границ или маленького размера. Вы можете выделить нужную провинцию, ткнув в нее мышкой на маленькой карте.

Кнопка «Крупная карта» позволяет увидеть весь игровой мир сразу. Ее удобно использовать, для того, чтобы находить важную информацию: расположение повозок купцов, вражеские армии и так далее. Вернуться обратно в обычный режим Вы можете выбрав одну из провинций в основном окне или снова нажав на ту же самую кнопку.

Служебное меню в верхней строке экрана служит исключительно для выполнения вспомогательных функций, которые не должны иметь отношения к собственно событиям в игре (*File* — загрузка и сохранение, *Options* — управление графикой, звуком и скоростью, *Help* — помощь). Кроме того, в этой же строке указывается текущая дата — год, сезон (последнее особенно важно для сельского хозяйства) и количество денег в вашей казне.

Кроме того, в начале каждого хода сюда выдается ряд щитов, каждый из которых соответствует одному из игроков. По мере того как игроки завершают свои ходы, эти щиты исчезают. Эта особенность может эффективно использоваться как в однопользовательской, так и в многопользовательской игре.

2.3. Управление провинциями

Значительная часть ваших усилий будет потрачена на управление землями на уровне провинций. Каждая из них имеет уникальные особенности, проблемы и сложившийся тип хозяйства. Вам придется немало потрудиться, чтобы обеспечить процветание ваших жителей, и это является обязательным компонентом для достижения основной цели.

Каждая провинция имеет население, состоящее из крестьян. Сюда относятся все те, кто не призван в настоящее время в армию. Ваша главная цель — всемерное увеличение населения, что обеспечит вам производство ресурсов и оружия, а также возможность производить регулярные наборы в армию. Оптимальный размер населения — порядка тысячи человек или чуть больше. Если населения меньше, то ваши возможности резко сокращаются, если больше — его будет трудно прокормить. Каждая провинция в этом плане независима, и вам придется решать эти вопросы индивидуально.

2.3.1. Настроение

Общий параметр, характеризующий состояние населения — это настроение *(Happiness).* Он измеряется в процентах, от 0 до 100. Высокий показатель — признак эффективной локальной экономики, в то время как низкий может привести к бунтам и даже к тому, что провинция станет независимой.

На значение этого параметра влияют налоги, здоровье, военный призыв, питание и различные события.

Налоги — это существенная часть вашего управления, так как вам понадобятся деньги на приобретение товаров и услуги наемников. Средним налогом считается пятипроцентный, Вы можете установить его и более высоким, если сумеете компенсировать его отрицательные эффекты.

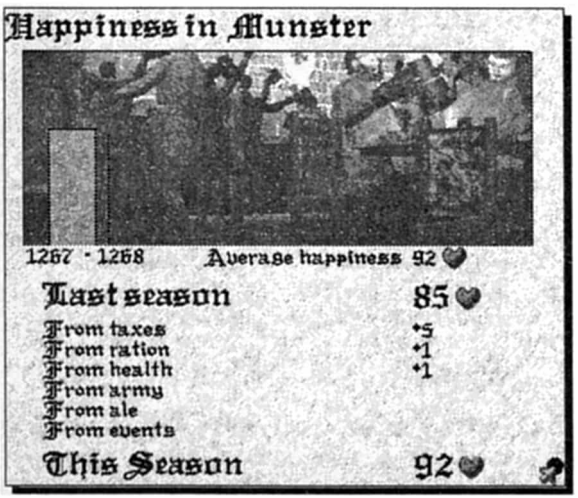
Здоровье населения имеет пять разных уровней: больной *(diseased),* слабый *(sick),* средний *(average),* хороший *(good)* и идеальный *(perfect).* Этот уровень обозначается высотой и цветом столбика на индикаторе, кроме того, его можно посмотреть, нажав на кнопку «питание» *(Ration).*

Уровень здоровья постепенно повышается, если ваши жители получают достаточно питания, и понижается, если они оказываются недокормлены. Кроме того, такое неприятное событие как эпидемия *(Plague)* может резко понизить его уровень (как и в целом население провинции). Как нетрудно догадаться, Вы не можете предотвратить эпидемию.

Военный призыв также является неприятной необходимостью. Любой разовый призыв снижает уровень настроения в зависимости от количества вербуемых в армию людей. Если настроение упадет до нуля, дальнейший призыв в этой провинции становится невозможен.

Питание влияет на уровень настроения как через здоровье жителей, так и непосредственно. Опять-таки, хорошее питание повышает настроение, а плохое — снижает его.

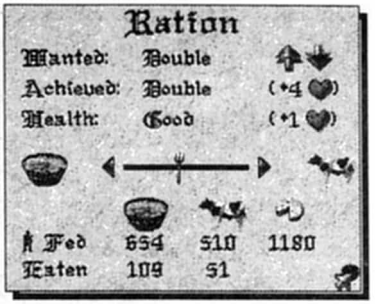
К числу прочих событий относятся переход провинции от одного хозяина к другому, что резко снижает уровень настроения, а также мятежи, которые имеют продолжительный отрицательный эффект.



Уровень настроения имеет прямое влияние на прирост населения в провинции. У вас есть еще один способ осчастливить жителей — покупка эля у купцов. Разумеется, это возможно лишь при наличии купца в провинции и не более чем на 5 процентов за один такт игры.

2.3.2. Питание

Обеспечение достаточного количества еды для населения — одна из важных проблем. Управление питанием осуществляется в основном



через кнопку *Ration* на правой панели. Ваши крестьяне питаются молочными продуктами, мясом и зерном.

Wanted устанавливает то, каким бы вы хотели видеть уровень питания крестьян данной провинции. *Achieved* — какого уровня реально удалось достигнуть. Если еды в провинции недостаточно, этот уровень может быть ниже, чем *Wanted.*

Движок под ними устанавливает в каких пропорциях расходуются при необходимости мясо и зерно. Положение этого движка также может влиять на достигнутый уровень питания.

Если в этой провинции имеются коровы, то в первую очередь используются молочные продукты *(Dairy),* которые считаются скоропортящимися и не могут запасаться впрок. Избыточная молочная продукция просто пропадает. Если таких продуктов не хватает на всех, то дальше используется зерно и мясо в указанной вами пропорции. Количество зерна и коров уменьшается на соответствующее число.

Зерно и коровы могут перевозиться между провинциями. Если у вас где-то есть изобилие, а другой провинции грозит голод, вы можете переправить туда припасы — используйте кнопку «перевозка еды» в нижней части управляющей панели.

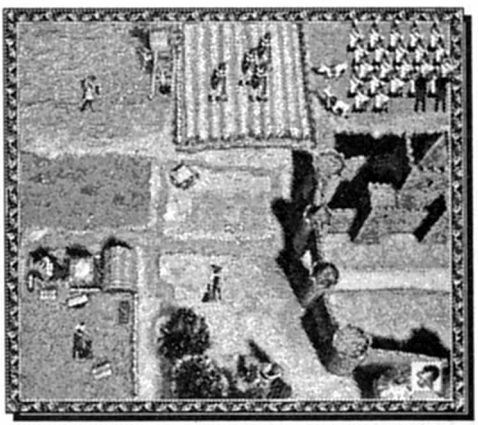
2.3.3. Трудовые ресурсы

Мирная трудовая деятельность делится на сельскохозяйственную и промышленную. Первая связана с добычей еды и состоит из ухода за коровами, ухода за посевами и очистки новых полей. Индустрия включает добычу ресурсов, производство вооружения и строительство и ремонт замков.

Самый легкий способ изменения соотношения между сельским хозяйством и промышленностью — использование движка на правой панели. Сельское хозяйство должно иметь необходимое число «рабочих рук», а индустрия заполняется рабочими по остаточному принципу.

Если вокруг иконки имеется красный ободок, это значит, что соответствующая область работы имеет недостаточно персонала. Голубой ободок соответствует избытку рабочих. Перемещая движок вправо-влево, обычно можно добиться нужного распределения рабочих рук.

Однако, иногда такой способ бывает недостаточно эффективен, потому что между отдельными задачами рабочие распределяются автоматически. Если, скажем, вы хотите быстро достроить замок, то, может быть, стоило бы уменьшить количество лесорубов.



Это достигается применением дополнительной панели, которая вызывается нажатием левой кнопки мыши на городе данной провинции. Эта панель покажет вам, как используются рабочие руки. Вы можете перетаскивать фигурки из одной области в другую, пока их распределение не устроит вас. Изображение в виде тени означает, что данная работа требует дополнительных рабочих рук.

Двойное нажатие мышки в центральной зоне этой панели приводит к тому, что лишние работники собираются в этой зоне, а необходимые ва-

кансии заполняются. Обратите внимание, что основной движок на правой панели автоматически подстраивается, когда Вы манипулируете рабочей силой.

2.3.4. Сельское хозяйство

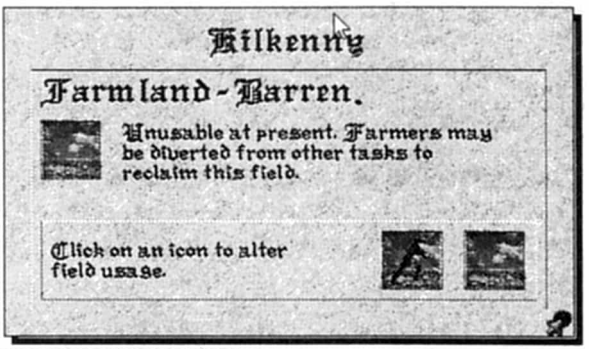
В **Lords of the Realm II** вы можете заниматься животноводством (коровы) и земледелием (зерно). Основная цель этой деятельности — снабжение населения продуктами питания.

Коровы и зерно выращиваются на полях данной провинции. Количество этих полей разное в разных провинциях, и они могут использоваться по-разному. Любое не заброшенное и не поврежденное поле может использоваться любым способом.

Нажмите мышкой прямо на поле. Вы увидите панель с тремя иконками внизу. Нажмите на нужную иконку, чтобы выбрать способ использования этого поля. Поля могут быть в следующем состоянии:

- пары *(fallow)*. Это плодородное поле, которое может быть использовано под посевы или пастбище;
- заброшенное *(barren)*. Это поле необходимо расчистить, чтобы его можно было использовать;
- зерно *(grain)*. Вид этого поля меняется в зависимости от времени года, по мере того как зерно созревает. Если у вас нет зерна для посева, надо приобрести его у купца и затем отвести пары под земледелие;
- коровы *(cattle)*. Это пастбище для коров. Количество коров, изображенное на нем, показывает его заполненность;
- засуха или затопление *(parched, flooded)*. Это неприятные события, которые время от времени будут случаться с вашими полями. На следующем ходу это поле станет заброшенным и вы сможете затем ввести его в оборот обычным путем.

Очистка заброшенных полей — это долгое и трудоемкое дело, требующее не менее четырех ходов. Укажите на такое поле, а затем выберите иконку человека с мотыгой. Чем больше крестьян будут заниматься этим делом, тем быстрее поле вернется в оборот.



Если коровы производят продукцию равномерно в течение года, зерно использует четырехтактовый (годовой) цикл. Посадка семян происходит в конце зимы (между зимой и весной), а сбор урожая — в конце осени. Учитывайте это, если планируете кормить население зерном.

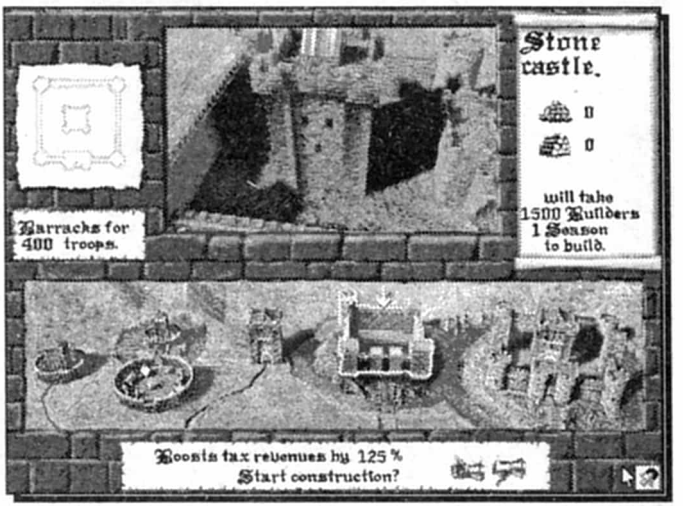
2.3.5. Промышленность

Ресурсы, производимые при помощи промышленности, используются в военных целях. Все они автома-

2.3.6. Строительство замков

Ничто не может защитить вашу провинцию лучше, чем замок. Он не только представляет собой могучее укрепление, но и является символом могущества, власти и богатства. В частности, наличие в провинции замка значительно увеличивает объем собираемых налогов при той же процентной ставке.

В каждой провинции можно построить только один замок. При этом вы сначала должны выбрать его план, затем собрать необходимые материалы и, наконец, направить работников непосредственно на строительство. В вашем распоряжении имеется пять различных проектов, из которых вы выбираете один:



тически поступают вам в казну и могут использоваться в любой провинции, независимо от места производства.

Древесина и железо используются для производства оружия. Камень — только для строительства замков (также вместе с древесиной). Провинция может иметь доступ лишь к некоторым из ресурсов. Рабочие руки распределяются только по активным предприятиям, не забудьте нажать на них на основном экране, чтобы активизировать.

Для производства оружия активизируйте кузницу и нажмите на иконку оружия на правой панели. Вы попадете внутрь кузницы. На столе на переднем плане будет лежать производимое в настоящее время снаряжение. Чтобы изменить его, выберите соответствующий предмет из числа развешанных по стенам. Вы можете производить луки, арбалеты, палицы, мечи, пики и рыцарские доспехи. Подробнее об этом дальше.

- деревянный частокол *(Wooden Palisade);*
- деревянный замок со рвом и предмостным укреплением *(Motte and Bailey);*
- нормандская башня *(Norman Keep);*
- каменный замок *(Stone Castle);*
- королевский замок *(Royal Castle).*

Каждая последующая модель стоит дороже предыдущей и требует больше материалов. Материалы вы можете как производить самостоятельно, так и приобретать у купцов. Выбрав проект,

вы узнаете сколько ресурсов он требует. Можно начать строительство и до того, как собраны все необходимые материалы: все ресурсы, произведенные и приобретенные в дальнейшем, будут автоматически направляться на стройплощадку.

Можно рекомендовать при первой же возможности построить не самый могучий замок и в дальнейшем постепенно обновлять его. Иначе ваша провинция на много лет останется без замка и сможет легко оказаться жертвой агрессии.

Как только вы одобрили проект замка, часть жителей будет направлена на его строительство. Если оно грозит затянуться, вы можете перебросить туда жителей с других промышленных работ (см. выше). Когда замок будет завершен, освободившееся рабочие будут автоматически распределены между другими видами работ, но вам все же стоит проверить и оптимизировать новый порядок занятости.

Если у вас уже есть замок, вы можете его усовершенствовать. Это осуществляется так же, как новое строительство. Использованные ранее материалы будут использованы при новом строительстве, хотя вам понадобятся дополнительные ресурсы и, разумеется, труд рабочих.

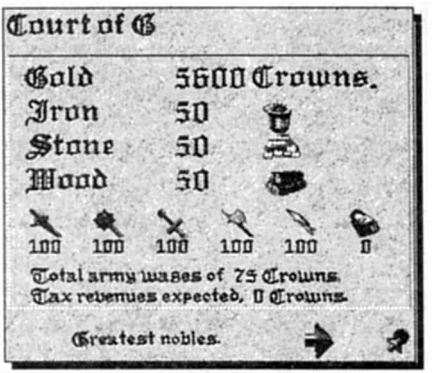
Законченный замок автоматически получает гарнизон. Его размер зависит от размера замка, солдаты вербуются из населения провинции, а стоимость снаряжения входит в стоимость замка. Вы не обязаны держать в замке полный гарнизон, хотя это пригодится в случае осады его противником. Лучшие войска для гарнизона — лучники и арбалетчики.

В ходе осады и штурма замок может быть поврежден. Его ремонт также может потребовать материалов и труда. Не забывайте об этом, когда штурмуете вражеские замки: если ваша осада увенчается успехом, вам же и ремонтировать замок потом.

Исправление повреждений не происходит постепенно. Пока ремонт не закончен полностью, вы не увидите никаких изменений.

2.3.7. Экономика

Остались неописанными еще несколько важных деталей. Кнопка «казна» дает доступ к накопленным запасам промышленных ресурсов и денег всех ваших колоний. Уже упоминалось, что все провинции имеют равный доступ к ресурсам и оружию.



Не забывайте следить за тем, сколько у вас золота. На этой же таблице вы сможете увидеть свои расходы на содержание армии и ожидаемые в ближайшее время доходы. Отсюда же вы получаете доступ к кнопке, которая показывает вам лидерство игроков по целому ряду различных параметров.

Купцы разъезжают по всем землям в небольших крытых фургонах, покупая и

продавая все виды товаров. Они обычно движутся по заранее определенным маршрутам. Если купец находится в одной из ваших провинций, вы можете указать на него мышкой и перейти в режим торговли. Укажите на нужный товар, и вы сможете продать или купить его. Цена товаров не меняется в течение игры и одинакова у всех купцов.

2.4. Армии

Единственный способ справиться с конкурентами в **Lords of the Realm II** — это постепенно разбить их на поле боя. В ходе игры вам придется создать немало армий, используя два основных источника: призыв крестьян и вербовку наемников.

Первое дешевле, но требует наличия оружия и сказывается на настроении населения. Второе дороже, но за свои деньги вы получаете готовый могучий отряд.

2.4.1. Создание армии

Новая армия создается с помощью левой иконки внизу правой панели. Движок позволяет установить, сколько крестьян вы призываете в армию. Справа будет указано, как при этом изменится настроение вашего населения. Солдаты перестают учитываться в качестве населения и не могут использоваться в качестве рабочей силы.

На этой же панели указывается наличие в этой провинции наемников, предлагающих свои услуги. Вы сможете нанять их, если у вас хватит для этого денег. Кроме того, здесь же указывается наличие оружия, которое вы можете использовать.

Когда вы определили объем новой армии, вы можете вооружить новобранцев мечами, пиками и так далее. Фигуры в нижней части экрана и видимые виды оружия на стенах показывают, что имеется в вашем распоряжении. Чтобы вооружить своих солдат, нажмите на фигуры в нижней части экрана. Появится панель, на которой вы сможете точно указать число солдат этого типа.

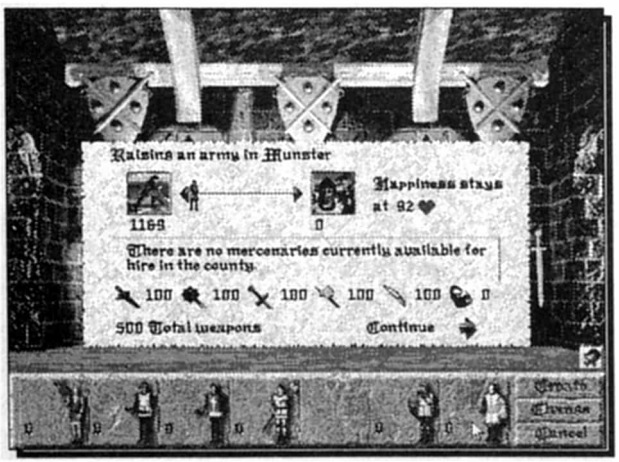
Когда вы удовлетворены размером и составом своей армии, нажмите кнопку Create и новая армия будет создана. Минимальный состав армии — 50 человек, и в нее может входить не более одного отряда наемников.

Вам доступны следующие виды войск:

• крестьяне *(peasants)*. Самые слабые войска, вооруженные вилами и дубьем. Только громадный численный перевес даст им хоть какие-то шансы против любых других войск;

• бойцы с палицами *(macemen)*. Эти войска используют тяжелые палицы и легкие доспехи. Они очень быстро передвигаются по полю боя, хороши в атаке, но слабы при обороне. Особенно эффективны против крестьян и лучников (в ближнем бою).

• бойцы с алебардами *(pikemen)*. Двигаются медленно, хороши в обороне, эффективны против лучников и арбалетчиков;



• лучники *(archers)*. Эффективны в связи со своей дальнобойностью, хотя и не слишком хороши против бойцов в доспехах. Малополезны против мечников и рыцарей;

• арбалетчики *(crossbowmen)*. Арбалеты — более мощное оружие, чем луки, хотя и обладает меньшей дальнобойностью. Арбалетчики лучше защищены, чем лучники, и хороши против бойцов в доспехах;

• мечники *(swordsmen)*. Эти войска снаряжены лучше всех для ближнего боя. Они очень эффективны как при атаке, так и при обороне, и неплохо противостоят атакам лучников;

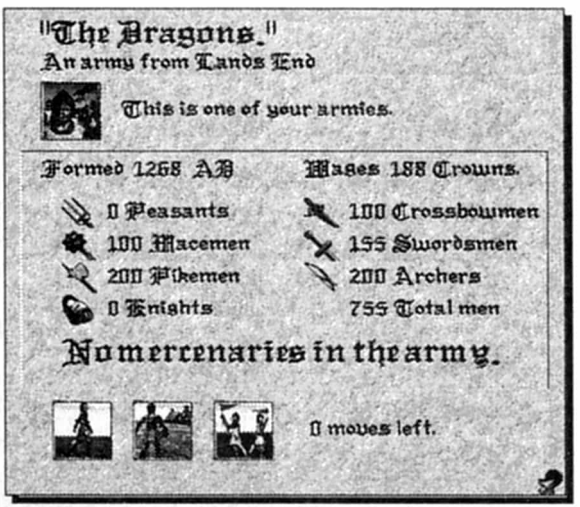
• рыцари *(knights)*. Самые мощные и самые быстрые войска. Единственная слабость — некоторая уязвимость перед атаками арбалетчиков.

Разумеется, все вышеупомянутые сильные и слабые стороны могут более чем компенсироваться численным перевесом.

2.4.2. Армии на марше

Когда вы закончите создание армии, она появится на основной карте, готовая к действиям. Чтобы активизировать ее, надо нажать на клетку, на которой она стоит. Будьте внимательны: надо «целиться» мышкой в ноги солдата, а не в середину его тела и, тем более, не в флажок.

Правая кнопка позволяет получить информацию о данной армии. При этом слева внизу вы увидите три иконки для выполнения перемещения, роспуска или разделения армии. Для перемещения можно использовать иконку, а можно и просто сразу нажать на армию левой кнопкой.



В начале такта армия имеет запас движения в 15 ходов. Когда вы будете перемещать курсор мыши, за ним будет «тянуться» траектория из шариков. Номер на каждом из этих шариков показывает сколько из этих ходов будет потрачено до данной точки. Перемещение за пределами дорог стоит дороже, разделение армии на части и участие в битвах тоже уменьшает максимально доступное расстояние.

Чтобы объединить две армии вместе, просто заставьте одну из них встать на точку, занятую другой. Вы получите запрос на подтверждение соединения, после чего армии объединятся. Нельзя объединять армии, если в состав каждой из них входят наемники.

Также можно разделить одну армию на две части меньшего размера. Нажмите на соответствующую иконку, и вы увидите новую панель, которая позволит вам сформировать состав меньшей армии по своему усмотрению. В каждой из новых армий должно быть не менее пятидесяти солдат, за исключением тех случаев, когда вы хотите пополнить гарнизон замка. Учтите также, что отряд наемников переходит к одной из новых армий целиком и не может быть разбит на две части.

При роспуске армии ее солдаты отправляются в родные места, а использованное ими оружие возвращается в вашу казну. Вам редко придется пользоваться этой возможностью, чаще всего только для того, чтобы ликвидировать маленькие армии, не представляющие реальной боевой силы, оставшиеся после тяжелых битв.

Во вражеской провинции ваша армия может заниматься двумя делами. Во-первых, это разрушение экономики врага. Вы можете уничтожать ресурсы чужой провинции, что может оказаться эффективной тактикой. Когда вы атакуете поле, уничтожается все, что на нем находилось (скот или посевы), а поле приходит в заброшенное состояние. Промышленные объекты оказываются вынуждены закрыться на несколько тактов игры для ремонта. Уничтожая деревни, вы уменьшаете население про-

винции. Впрочем, учтите, что если вы после таких действий захватите эту провинцию, то вам и придется решать экономические проблемы, созданные благодаря вашим же действиям.

Во-вторых, вы можете захотеть присоединить провинцию к своим владениям. Если провинция нейтральная, не имеет замка или он стоит пустой, то для этого надо атаковать город провинции и уничтожить в бою наспех созданное ополчение (которое все же может оказаться немалой боевой силой). Если в провинции имеется законченный замок с гарнизоном, то для захвата провинции вам понадобится захватить его. Это осуществляется с помощью осады *(Siege)* о чем будет рассказано ниже.

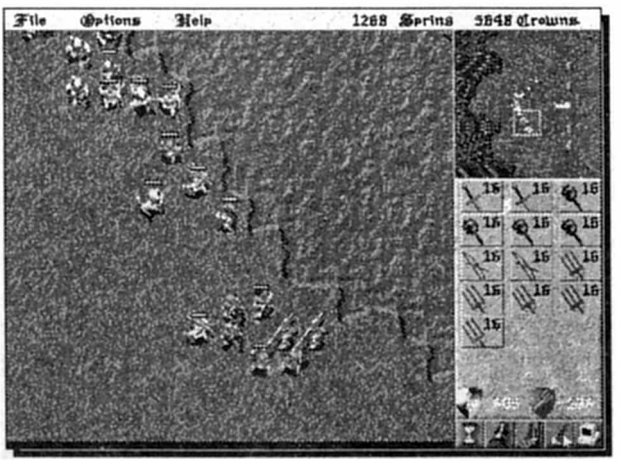
2.5. Сражения

Путь к победе в игре ведет через войну. Сражения в поле происходят в двух случаях: когда пути движения двух армий пересекаются (одна из них атакует другую) и когда атакуется город в какой-то провинции без замка.

Перед началом битвы вам будет показан список наличных сил каждой из сторон и задан вопрос, хотите ли принять команду на себя. Если вы решите этого не делать, то исход битвы будет подсчитан автоматически. Алгоритм такого подсчета в целом неплох, но вы, естественно, упустите возможность использовать свое тактическое умение к своей выгоде. Во многих случаях можно суметь разгромить намного превосходящие силы противника, хотя, как правило, реальные результаты битвы будут мало отличаться от рассчитанных компьютером.

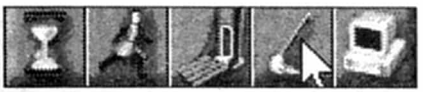
Сражения в **Lords of the Realm 2** проходят в режиме реального времени в стиле близком к прославленным играм типа **WarCraft**. Основная часть экрана показывает часть поля боя. Карта в верхней части экрана изображает это поле целиком. Вы можете скроллировать изображение так же, как это делалось в основном режиме.

Каждая фигурка на экране носит цвета своего лорда и представляет собой целый отряд солдат. Размер этого отряда меняется от битвы к битве, в зависимости от общего размера участвующих в бою армий. Вы можете выбрать любую группу боевых единиц, проще всего это сделать, выделив мышкой охватывающий ее прямоугольник. Новый выбор отменяет предыдущий, кроме того, вы можете отменить селекцию, нажав правую кнопку мыши на свободном месте поля боя.



Все выделенные единицы (вместе с их размерами) будут показаны на панели в правой части экрана (это позволит вам определить текущие размеры отрядов). Вы можете направить их в желаемую точку, указав ее мышкой на основном экране или маленькой карте справа вверху. Если вы укажете на войска врага (курсор при этом изменит вид), то ваши войска будут атаковать его. Лучники и арбалетчики будут по возможности стрелять с дистанции, а остальные солдаты начнут рукопашную схватку.

В нижней части правой панели указан текущий численный состав обеих воюющих армий. Под ними имеются пять управляющих кнопок:



Слева направо: включение/выключение режима паузы, отступление (часть отступающей армии всегда погибает), опустить мост (имеет значение только при осаде замков), добивать противника (лучше не использовать) и автоподсчет битвы (то же, что можно было сделать с самого начала).

Некоторые дополнительные возможности используют клавиатуру. Если, выделив группу боевых единиц, вы нажмете комбинацию от **Ctrl+1** до **Ctrl+9,** это выделение будет запомнено. нажав затем в бою клавишу от **1** до **9** вы сможете быстро выделить тот же отряд. Кроме того, клавиши **H** и **V** заставляют выделенную группу построиться по горизонтали и, соответственно, по вертикали.

Битва заканчивается, когда одна из армий уничтожена полностью или решает отступить. По итогам битвы вы получите отчет, в котором указаны составы армий после сражения. Если в ходе битвы вы завоевали новую провинцию, над ней сразу же будет поднят ваш флаг.

2.6. Осада замков

В целом, осада замков проходит по тем же правилам, что и обычные сражения, однако некоторые нестандартные штрихи создают этой части игры совершенно оригинальный колорит. В частности, у вас (или у атакующего противника) есть еще одна возможность победы в сражении: достаточно захватить флаг, расположенный в определенном месте замка.

Замок, по большому счету состоит из четырех основных компонентов:

- ров с водой может полностью или частично преграждать доступ врагов к стенам;
- стены замка не дают осаждающим попасть внутрь;
- башни, встроенные в стены или расположенные отдельно, представляют собой особо надежные части укреплений;
- ворота (одни или несколько) или подъемный мост — это вход в замок в мирное время и самое слабое место при его осаде.

2.6.1. Подготовка к осаде

Когда ваша армия подойдет к замку противника вы получите предложение подготовить осадные орудия. Они собираются из подручных материалов, но их изготовление занимает несколько тактов. Пока это происходит, возле замка будет изображена палатка с цифрой, которая показывает, когда реально начнется сражение.

Осадные орудия служат для организации проникновения осаждающих в

замок. В игре есть три типа таких приспособлений:

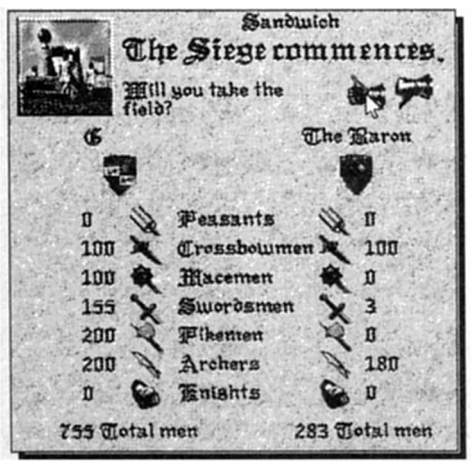
- катапульты служат для пробивания брешей в стенах. Только собственно стены, но не башни уязвимы для катапульт;
- осадные башни дают возможность проникнуть на стены замка. Опять-таки замковые башни и здесь неуязвимы;
- таран служит для разрушения ворот и сбивания подвесных мостов.

Катапульта, осадная башня, таран.

В принципе, при штурме любого замка вы можете применять любое из этих приспособлений, а также произвольную их комбинацию. Реальная тактика сражения зависит от решения, принятого на этом этапе.

2.6.2. Штурм замка

При штурме замка надо принимать во внимание несколько факторов. Во-первых, лучники и арбалетчики, расположенные на стенах, имеют дополнительную защиту, по сравнению с теми, кто обстреливает их снизу. Вашим войскам так или иначе придется находиться под обстрелом долгое время, так что учтите этот факт.



Во-вторых, если замок окружен рвом, то, чтобы пройти через него и перевести осадные орудия, ров придется закопать. Этим могут заняться любые солдаты, кроме рыцарей. Учтите, что землекопы особенно уязвимы для стрел.

В-третьих, замки трех простейших типов, в принципе, могут быть взяты штурмом вообще без осадных орудий. Ваши солдаты, хотя и намного менее эффективно, чем таран, могут сами сбить ворота и прорваться внутрь.

Если вы успешно овладеете замком, то провинция станет вашей и над ней будет поднят ваш флаг.

2.6.3. Оборона замка

Самыми эффективными при обороне являются стрелки, которые могут рассеять атакующих, прежде чем те хотя бы сумеют добраться до первой линии вашей обороны. Старайтесь, чтобы гарнизон хотя бы наполовину состоял из лучников и арбалетчиков.

Кроме того, в распоряжении защитников замка имеются горшки с кипящим маслом. Они действуют точно также, как прочие боевые единицы (или осадные орудия). Применяются они только один раз, но если вам удастся вылить такой котел на более менее статичную группу солдат противника (например, когда они пытаются пробить ворота), то потери атакующих могут оказаться просто катастрофическими.

Не забывайте, что замок считается взятым, если противник добрался до флага. Не давайте врагу возможности обойти ваши обороняющиеся части: иначе вы можете потерять замок, несмотря на то, что бой явно складывается в вашу пользу.

В самых мощных замках имеется подъемный мост. В ходе сражения вы можете опустить его, если считаете необходимым сделать вылазку. Учтите, что опущенный мост нельзя поднять снова. Пока мост поднят, врагу абсолютно необходимы осадные орудия, чтобы проникнуть в замок, так что опускание моста — это очень ответственное решение.

2.7. Дипломатия

Компьютерные противники обладают ярко выраженной индивидуальностью. У вас может быть быть до четырех противников, это:

• Рыцарь *(The Knight).* Предпочитает все проблемы решать на поле боя. Может начать экспансию очень рано и тем самым преподнести неприятный сюрприз. Экономика его провинций полностью поставлена на службу войне;

• Герцогиня *(The Countess).* Готова использовать дипломатию, но только для того, чтобы предать своих «друзей» в самый выгодный момент. Может воспользоваться тем, что создаст у вас ложное чувство безопасности;

• Епископ *(The Bishop).* Известен особой преданностью своих последователей. Очень опасен, когда получает преимущество: способен жестоко разделаться с загнанным в угол противником;

• Барон *(The Baron).* Использует наиболее сбалансированную стратегию. Предельно практичен во всех отраслях действий.

Вы можете посылать сообщения своим противникам. Игроки-люди в многопользовательской игре получают их немедленно. Компьютерные игроки обычно присылают вам ответ на следующем такте. Целью дипломатии является создание хороших (или плохих) отношений между игроками. В игре дипломатия исключительно двусторонняя — вы не можете зародить подозрения или неприязнь в отношении «соседа».

Выбрав меню дипломатии, вы получаете в свое распоряжение одну из четырех возможностей. Послать комплимент *(Send compliment)* — это возможность «бесплатно» улучшить отношения с противником. Однако, не злоупотребляйте этим — соперник может догадаться, что является жертвой фальшивой лести. Возможность послать денежный подарок *(Send Gift)* служит той же цели, хотя маленький подарок вряд ли сильно улучшит отношения.

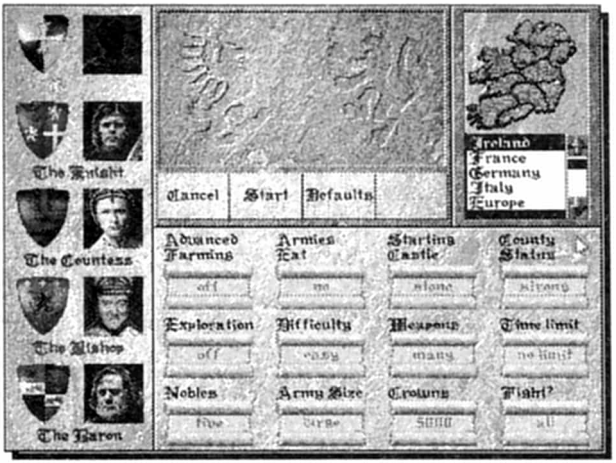
Оскорбление *(Send Insult)* — это возможность высказать противнику все, что вы реально о нем думаете и приводит к ухудшению отношений и, возможно, состоянию войны. Если такое состояние возникло, оно останется в силе до конца игры.

Последняя возможность — предложить союз *(Offer alliance).* Разумеется, все союзы носят временный характер. Если ваше предложение принято, то вы получите еще новые возможности в отношениях с союзником. Прервать союз *(Terminate Alliance)* используется в тот момент, когда этот союз стал для вас сдерживающим фактором. Рекомендуется делать это, прежде чем реально атаковать бывшего друга.

Вы можете также попросить послать войска вам на помощь *(Ask Ally for Help),* например, если ваш замок в осаде, или попросить атаковать другую провинцию *(Ask Ally for Attack).*

2.8. Смена режимов игры

Ко всем доступным режимам игры вы получаете доступ через меню *Custom Game* в самом начале. Вы получаете четыре вида возможностей, сведенных в единую таблицу. Во-первых, вы можете выбрать карту. В игре предусмотрено два десятка разных карт, представляющих как различные реальные карты разных эпох, так и специаль-



но разработанные «геометрические» конструкции, рассчитанные на то, чтобы дать возможность посоревноваться в равных условиях в многопользовательской игре.

Вторая группа возможностей задает сложность игры и всевозможные начальные условия. Вы без труда разберетесь в этом самостоятельно.

Третья группа — режимы специально для многопользовательской игры. *Time limit* — предел времени на ход, ограничивает возможность размышления. *Fight* — задает, какие именно битвы будут разыгрываться реально. Если вы установите этот пункт в Humans, то вы будете проводить только битвы «человек против человека», все прочие будут рассчитываться автоматически.

И, наконец, три режима равно влияют на возможности всех игроков и поэтому вы можете менять их не только при начале игры, но и в любой ее момент через меню *Options.* Это:

• *Army Foraging.* По умолчанию еда на питание армий не расходуется. Если вы включите этот режим, то в первую очередь будут «кормиться» армии, свои и чужие, находящиеся в данной провинции. Население будет получать только то, что осталось после этого. Это усложняет управление ресурсами для всех игроков;

• *Advanced farming.* Выращивание зерна, когда включен этот режим, становится значительно более сложной задачей. Во-первых, погодные условия каждого хода будут оказывать влияние на общий урожай. Во-вторых, занятость в зерновом хозяйстве будет разной в разное время года: максимальной при сборе урожая, значительной во время посевной и меньшей весной и летом. В-третьих, сохранение плодородности почвы потребует от вас оставлять поля под «парами». Вам не понадобится вручную производить переключение использования полей, но если паров у вас мало или нет вовсе, урожайность будет падать;

• *Exploration.* Когда этот режим включен, вы будете видеть только те части карты, которые успели исследовать. Вначале это будет лишь стартовая провинция, затем ваши армии будут давать вам все больше и больше информации об игровом мире.

3. Стратегия игры

3.1. Игра на выигрыш

План победы при игре на средних размеров карте (десять или больше провинций) естественно распадается на три последовательные стадии. Конечно, возможны, как говорится, варианты, но здесь успех практически гарантирован. Разумеется, речь здесь идет только об игре против компьютера: человек способен в любой момент преподнести неприятный сюрприз.

3.1.1. Дебют игры

На начальной стадии вы наиболее уязвимы. Гарантии успеха пока что нет. Эпидемия, засуха, случайный рывок противника в направлении вашей провинции — и ваши шансы на успех могут резко упасть. Если же стечения форс-мажорных обстоятельств нет, то ваши задачи на этом этапе следующие.

1. Не провоцировать противников. Избегайте захватывать чужие провинции, если не уверены, что не спровоцируете этим ответный удар. Можно рассылать комплименты и небольшие

подарки (в пределах 100 золотых). Соглашайтесь на все предлагаемые вам союзы.

2. Захватите три провинции, включая стартовую. Большее их число пока что трудно оборонять, а меньшее не даст вам достаточного дохода для эффективного создания армий, когда этот вопрос встанет на повестку дня. Постарайтесь, чтобы эти провинции были расположены покомпактнее, чтобы угроза для них исходила с возможно меньшего числа направлений.

3. Постройте в каждой провинции по замку. Если хватит времени и ресурсов, стройте норманскую башню или еще более мощное сооружение. Замок со рвом и предмостьем — это абсолютный минимум, стройте его только в самом крайнем случае, если время поджимает, а на большее не хватает сил. Частокол просто бесполезен. Разместите в каждом замке гарнизон, который должен включать не меньше ста лучников (а лучше больше). Если численность гарнизона убывает в результате боя с врагами, не забывайте пополнять его.

4. Наведите порядок в экономике каждой провинции. Под порядком понимается ситуация, когда население превосходит тысячу человек и обеспечивает себя продовольствием, а настроение находится на отметке 80-90 процентов. При излишнем приросте населения призывайте его в армию, пополняя гарнизоны и собирая силы, которые понадобятся на следующей стадии. Кстати, при подобной ситуации вы сможете без особых проблем перенести неприятные события.

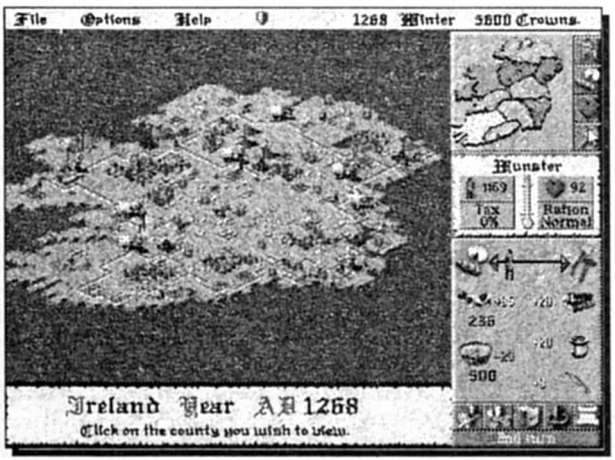
Если вы сумели выполнить эти задачи, вы уже на пути к победе, как бы ни разворачивались события на остальной части карты.

3.1.2. Середина игры

К этому времени практически все земли будут поделены и, может быть, даже застроены замками. Отношения с большинством соперников в той или иной степени испорчены — по крайней мере, ничто не удержит их от атак ваших земель. Начинается борьба за передел территории.

Ваша главная задача на этом этапе — вцепиться зубами в свои провинции и не отдавать их никому ни при каких обстоятельствах. Время от времени с разных сторон будут подходить армии врагов и пытаться штурмовать ваши замки. Вполне в ваших силах не позволить им добиться успеха.

В большинстве случаев вы без особых проблем сумеете отбить натиск врага. Если армия противника кажется вам особо мощной, срочно сооружайте армию в одной из ближайших провинций, вооружайте ее, чем попало (и на что хватит денег), и атакуйте осаждающего противника, рассчитывая, если не снять осаду, то ослабить армию врага настолько, что его шансы на успех штурма станут равными нулю.



При постоянном решении всех оборонительных проблем вы должны стремиться изыскать небольшой избыток финансов, для того чтобы потихоньку начать формировать ударную армию, которая затем отправится на захват территорий противника. Запланируйте направление своего расширения: желательно сохранять компактность размещения и режим «линии фронта» — захват новых провинций должен отрезать противника от старых. В результате вы сможете снимать гарни-

зоны тыловых замков и с их помощью наращивать возможности пограничных замков и армий.

Старайтесь воевать против минимального числа противников одновременно. На какой-то стадии это может дать вам необходимую передышку. Можно поддерживать хорошие отношения или союз с кем-то из противников, который не является вашей ближайшей целью. Иногда из этих соображений стоит изменить свои планы.

Будьте готовы к тому, что Ваше решение перейти к активным действиям будет нелегко осуществить. Армия, отправленная на завоевания, может быть атакована противником, измотана и постепенно разбита или слишком ослаблена. Начинайте все сначала: отведите ее назад, если она еще цела, пополните и продолжайте свои попытки атак. Рано или поздно они увенчаются успехом.

Избегайте уничтожения полей — после захвата провинции вам же придется их возделывать, а поднять упавшее настроение населения надо будет резко во избежание мятежа. Каждая захваченная провинция дает вам новые финансовые и людские резервы, так что дальнейшее продвижение будет более легким.

Сразу же стройте, ремонтируйте или улучшайте замок в захваченной провинции, после чего продолжайте прежнюю политику «гарантированной обороны». Постепенно вы начнете замечать, что атаки врага становятся реже и слабее, а у вас крупные армии создаются все быстрее и быстрее, так что вы иногда можете даже одновременно атаковать в разных направлениях. Это признак того, что в игре произошел стратегический перелом и вы приближаетесь к заключительной стадии.

3.1.3. Финал кампании

Заключительный этап не представляет ни особой трудности, ни особого интереса. Враги становятся все слабее и слабее, а вы и ваши армии — все сильнее и сильнее. Для упрощения дела можно выводить противников из игры по одиночке.

Вплоть до самого конца игры не просматривается никакой кооперации между компьютерными игроками, даже когда они должны видеть, что вы являетесь главной угрозой для них всех. Это тоже работает вам на руку.

Если вы играли в рамках кампании, то после победы в одной стране вас перебрасывают в следующую. Начальные условия и расположение противников меняется, так что вам придется разрабатывать стратегический план сначала.

3.2. Тактика боя

Ключевой элемент игры — бой, и мастерство боя, в итоге, может компенсировать ваши экономические ошибки и гандикапы, которые получают компьютерные игроки, если таковые есть. Бой состоит из двух основных типов — в открытом поле и при осаде замка. Разница здесь очень существенная.

3.2.1. Обычный бой

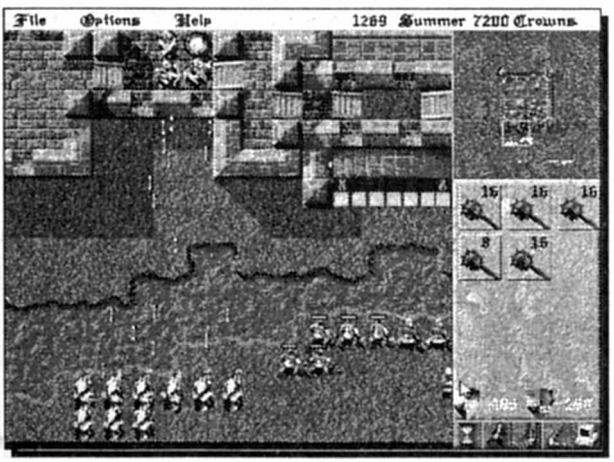
Что касается обычного боя, то здесь очень трудно давать какие-любо советы. Можно рекомендовать следующий механизм. Вначале посмотрите на карту: нет ли каких-то особенностей территории, которые вы можете использовать к своей выгоде.

Если ваша армия в значительной степени состоит из лучников, то такими особенностями являются острова, на которые ведет один мост, и всевозможные «закутки», где лучников можно надежно оградить другими бойцами. В таком варианте лучники могут нанести врагу серьезный урон, и это может решить исход боя даже при неблагоприятном соотношении сил.

Если карта не имеет подобных особенностей, то сражение быстро вырождается в хаотичную рукопашную схватку «все против всех», где трудно не только целенаправленно управлять войсками, но и вообще контролировать происходящее. В этом случае вполне можно положиться на автоподсчет, если для вас переносима одна его особенность.

Дело в том, что автоподсчет оценивает примерную силу армий и пропорционально подсчитывает потери победителя, независимо от рода войск. Общая оценка достаточно хороша, но реальные результаты могут выглядеть совсем по-другому.

Предположим, что ваша армия из 200 крестьян и 200 мечников сражается с уступающей ей по силам армией противника. Если Вы примените автоподсчет, то после боя увидите, что в вашей армии осталось 170 крестьян и 170 мечников (например). Если бы вы провели этот бой вручную, то, скорее всего, у вас бы осталось 100 крестьян и 190 мечников, так как более мощные войска имеют тенденцию к меньшим потерям.



При том, что общая мощь армии осталась примерно той же, распределение по войскам резко меняется. Это может быть существенно для вас, если, скажем, эта армия направляется на штурм вражеского замка и потери в лучниках для вас особенно нежелательны. Тем не менее в большинстве случаев выигрыш за счет умелого управления не стоит потерь времени на проведение самого сражения.

3.2.2. Осада замков

Когда же речь идет об осаде замков, ситуация совершенно иная! Здесь значительную часть времени войска противников не могут войти в непосредственное соприкосновение, да и после этого рукопашная происходит в рамках довольно-таки узкого фронта. Это резко повышает роль лучников и, кроме того, дает как атакующим, так и обороняющимся возможность гораздо более изобретательного подхода к тактике.

Это сразу создает гораздо большую нагрузку на искусственный интеллект и приходится отметить, что в целом компьютер с этой нагрузкой не справляется. Если в случае обычного боя компьютер имеет даже серьезное преимущество благодаря легкости микроуправления (чем, правда, мало пользуется), то результаты осады обычно определяются именно выбором удачной тактики, где человек имеет неоспоримое преимущество.

Особенности игры компьютера

Главная особенность компьютерного игрока — его зацикленность на нескольких тактических схемах, благодаря чему его действия предсказуемы, и вы можете легко адаптироваться к его поведению и использовать недостатки избранной «железным мозгом» тактики.

При штурме компьютер обычно избирает одно место атаки, не очень эффективно подводит туда свои силы и довольно-таки бездарно ждет, когда его тактика принесет плоды. У вас есть две возможности отреагиро-

вать на подобный подход. Лучший вариант, если он возможен, — расстрелять из луков войска, занятые подготовкой к штурму. Если компьютерный игрок не может обеспечить им хорошее прикрытие (а так оно обычно и есть), вы иногда ликвидируете нападение врага вообще без потерь.

В других случаях вы будете вынуждены применить другой подход: пожертвуйте первой линией укреплений и встречайте противника уже внутри замка, где его войска оказываются более скучены и менее эффективны. Здесь вы часто можете с опустошительным эффектом применить кипящее масло. Исход битвы часто будет висеть на волоске и определяться временем принятия ваших решений.

В любом случае ваша лучшая тактика при обороне — концентрация всех сил в точке, где вы сможете оборонятьcя наиболее эффективно, поскольку перестроение атакующих требуют больших затрат времени и практически не применяется компьютером.

При обороне компьютер точно также оказывается наиболее приспособлен к той же тактике, какую применяет сам. Если вы попрете, что называется, на рожон, то даже если противник не сумеет удержать замок, он нанесет вам значительные потери.

Наиболее эффективна выжидательная тактика. Прикиньте, где и как вы начнете реальный штурм, но не предпринимайте никаких действий. Велики шансы на то, что компьютер рассредоточит большую часть своих сил по всему периметру замка. Сконцентрировав своих стрелков в одном месте вы сможете за счет локального численного перевеса в значительной степени снивелировать преимущество, которое лучники врага имеют при стрельбе со стен.

Если вы не можете активно использовать стрелков, то, по крайней мере, создавайте угрозы защитникам замка с двух разных направлений. Для этого постройте несколько осадных орудий разных типов, даже если это отнимет лишний такт-другой игры. Автоматический игрок просто шалеет, когда ему угрожают с разных направлений, и обычно пренебрегает серьезной обороной хотя бы одного из них.

В критический момент вы должны перебросить все силы на это направление, и прорыв обороны врага практически гарантирован. После этого велики шансы на то, что противник не сумеет эффективно перестроиться на оборону следующего рубежа и вы сможете отсечь и разгромить в ближнем бою хотя бы часть его сил, которые в противном случае продолжали бы представлять для вас серьезную угрозу.

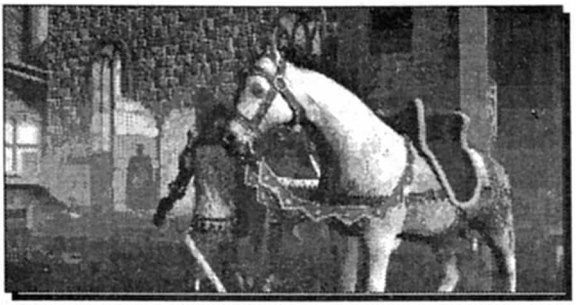
Особенности разных замков

Деревянный частокол не представляет собой серьезного укрепления и трудно рассчитывать на то, что обороняющиеся всерьез способны его удержать. Ворота держатся на честном слове и таран пробивает их за два-три удара.

При обороне вы можете только рассчитывать на единственный горшок с маслом, хотя он вряд ли нанесет серьезный ущерб нападающим. При атаке компьютер вряд ли что-то сумеет противопоставить, если вы ударите тараном в ворота и одновременно подведете осадную башню с фланга.

Деревянный замок со рвом и предмостьем уже приспособлен для защиты намного лучше, хотя его ворота столь же хрупки. Существуют два метода его штурма: либо вы засыпаете ров и пытаетесь, используя катапульты или осадные башни, прорваться непосредственно к флагу, либо вы пробиваетесь «в лоб» через двое ворот.

Первый метод иногда применяется компьютерным игроком и практически



не имеет шансов на успех. Ров очень широк, и вы успеете отстрелять большую часть атакующих. Удар в лоб значительно более опасен, но вы имеете шансы эффективно использовать два горшка с маслом, когда противник будет толпиться перед внутренними воротами.

Когда вы штурмуете такой замок, лучше всего использовать таран, причем как против первых, так и против вторых ворот. При удаче можно не дать противнику отступить во внутреннее укрепление, перемолов половину его сил во внешнем. Исход штурма решается прорывом ваших сил во внутреннее укрепление.

Норманская башня представляет собой улучшенную версию предыдущего замка. Прорыв к флагу также блокируется двумя воротами. Вся задняя часть замка представляет собой башню, неуязвимую для катапульт и осадных машин, единственный вход в нее — через ворота, которые уже крепче, чем в деревянных замках.

При обороне переднюю часть замка оборонять легче, чем в деревянных замках, потому что она компактнее и прочнее. Тем не менее, основную ставку вы должны сделать на оборону собственно башни и использовать три горшка с маслом перед ее воротами.

Штурм лучше всего проводить также, как и в предыдущем случае: разбить и передние, и внутренние ворота тараном, после чего отправить все войска на рукопашную, пытаясь по возможности, отсечь противника в наружном укреплении.

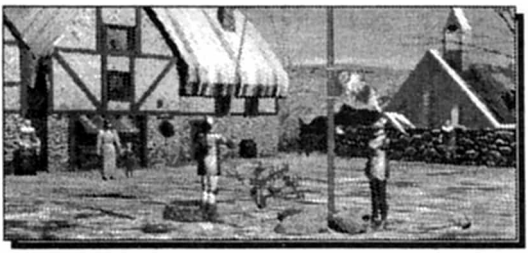
Каменный замок окружен рвом со всех сторон и имеет подъемный мост. Это первый из замков, которые вообще невозможно взять без осадных орудий. Внутренняя его часть образует единое помещение, на одной из башен расположен флаг.

В связи с тем, что замок плохо приспособлен для внутренней обороны, ваша главная задача — препятствовать закапыванию рва. Сосредоточьте всех стрелков там, где опасность максимальна. Если противник не поддержит «копателей» своими стрелками, у вас хорошие шансы отстоять замок. Горшков с маслом у вас много, но эффективно применить их нелегко.

При штурме старайтесь угрожать врагу с разных сторон. Если его стрелки рассредоточены, постарайтесь до принятия решительных мер по закапыванию выбивать их по одиночке. При подготовке штурма создайте несколько разных осадных орудий, чтобы ориентироваться на прорыв в том месте, где достигнут наибольший прогресс. После того как вам удастся пробиться через ров к стенам замка, учтите, что вы можете обходить его с внутренней стороны рва, например к месту, пробитому катапультой.

Королевский замок — самое мощное сооружение игры. Он отличается от «предыдущей модели» только тем, что внутри у него расположена еще одна неуязвимая башня, которая поставлена так, что к ее воротам невозможно подвести таран.

Так что к штурму этого замка относится все, что было сказано выше, да и еще последние ворота надо пробивать вручную под обстрелом и среди луж кипящего масла. Думаю, что можно гарантировать, что компьютерный игрок не сможет взять этот замок при умелой обороне независимо от численности наступающей армии.



3.3. Полезные советы

В заключение несколько полезных советов по разным аспектам игры.

3.3.1. Как накормить население

Вы можете обеспечить процветание своей провинции как на мясной, так и на зерновой диете. Однако, смешанный вариант наиболее эффективен, потому что при этом вы лучше всего застрахованы против всяких неожиданностей. Старайтесь ограничить прирост поголовья скота, чтобы ваши пастбища не переполнялись. Этого можно добиться, регулируя потребление так, чтобы съедалось столько же коров, сколько родится новых.

Ключевым моментом, впрочем, является обеспечение стопроцентного использования полей, о чем уже не раз упоминалось выше. Если у вас нет более срочных дел, следите, чтобы ваши крестьяне постоянно занимались расчисткой.

3.3.2. Армейские штучки

Движение армий по дорогам наиболее эффективно, однако иногда из провинции в провинцию можно пройти по проходу между горами или через леса. Вы можете использовать эту возможность для проникновения туда, где враг этого не ожидает.

Если вы решили подорвать экономику вражеской провинции, может оказаться полезным разбить армию на несколько групп минимального состава. Пока противник будет их по одной вылавливать, они смогут нанести ему колоссальный ущерб.

Если на вас движется отряд врага, которому вам пока что нечего противопоставить, создайте несколько таких же миниатюрных армий и поставьте их у него на пути. Атака отнимает больше энергии, чем движение без помех, таким образом вы сможете замедлить продвижение врага и, тем самым, выиграете время на принятие более серьезных мер.

Имейте в виду, что владения каждого игрока должны образовывать неразрывную группу. Если вы захватите провинцию врага, в результате чего такая непрерывность будет нарушена, то меньшая из двух групп сразу же станет нейтральной. Используйте такую возможность, чтобы резко ослабить опасного врага.

3.3.3. Газ и тормоз

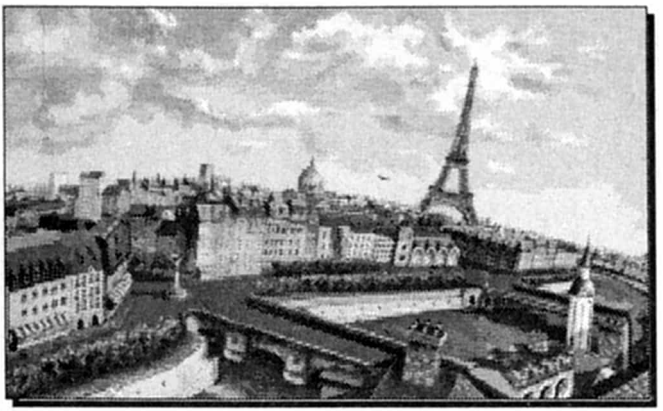
Этот прием не слишком честный, но его нельзя и назвать жульничеством. В меню Options у вас есть возможность изменять скорость игры. Реальный максимум зависит от скорости вашего компьютера: на 486/100 максимальная скорость (10) только-только терпима, а на Пентиум-100 в бою лучше всего использовать скорость игры от 4 до 7.

Хитрость состоит в том, что хотя нормальная игра носит тактовый характер, перемещения армий все же происходят в режиме немедленного исполнения отдаваемых в реальном времени команд. При этом скорость, с которой приказы отдает компьютер, зависит от выбранного вами параметра.

В результате, если в самом начале хода вы установите скорость в 0, то поставите всю игровую ситуацию в режим паузы! Теперь вы можете спокойно принять решение, когда вам реально выгоднее осуществлять перемещение армий — в начале (раньше врагов) или конце хода, после того как противники завершили свои действия. Более того, у вас появляется время на срочные меры: увод войск «из-под удара», аварийную мобилизацию и так далее.

Учтите только, что приказ на перемещение будет реально выполнен лишь когда вы установите ненулевое значение скорости игры. Впрочем, вам ничто не помешает после этого вновь «остановить время». Очевидно, создатели игры **Lords of the Realm II** не обратили внимания на такую возможность, которая все же не портит впечатления от этой очень удачной игры.

● ● ● ● ●



Broken Sword: The Shadow of Templars

Revolution Software, 1996

VIE, 1996

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)

© Сергей Симонович, 1996.

Умением заполнять много CDROM-дисков чем попало, сегодня никого не удивишь. Использование длинных видеопоследовательностей — сегодня самый кратчайший путь для быстрой штамповки халтуры. Что же здесь на двух CD-ROM?

Здесь — игра! Игра очень большая, без обмана и подвоха. Много, очень много изумительной рукотворной графики, десятки часов встроенных диалогов, отлично подобранное звуковое оформление. Это продукт, при взгляде на который веришь, что на него ушло два года напряженного труда.

Кратчайший путь к финалу пройдет через много десятков локаций и много десятков персонажей. Как и в реальной жизни, на общение с ними уйдет много часов. А если двигаться не по прямой?.. В игре столько альтернативных путей и ветвей, не противоречащих друг другу, что сыграть в нее можно не один раз. Вы — участник виртуальной драмы и если где-то отступите от сценария, спектакль не прекратится. Актеры будут играть по-другому, но ваше удовольствие от такого «театра» не станет меньше.

Играя в **Broken Sword,** забываешь о том, что это игра, и у нее есть конкретная цель — расследовать преступление. Уже не хочется решать какие-то головоломки. Удовольствие получаешь от того, что ходишь по осеннему Парижу (и не только по нему), слушаешь звуки города, общаешься со встреченными людьми, все можешь потрогать и все осмотреть. Все как в жизни. Не хватает только запахов.

Действие игры происходит во Франции, в Испании, Ирландии, Сирии. И всюду, куда бы вы ни попали, окружающие говорят с местным акцентом. Каждый персонаж наделен особыми характерными чертами и уже не выглядит «плоским», как в обычных играх.

Играя в этом «виртуальном театре», не хочется пройти и игру и выиграть. Хочется подольше оставаться участником спектакля. А возвращаясь к вопросу «что на дисках?», скажем, что если обследовать все, что можно, то часов тридцать «виртуального» спектакля вам обеспечено. И будьте уверены — не надоест!

Механика игры

Механизм управления игрой удивительно прост и прозрачен. Путешествуя мышкой по экрану, вы «прощупываете» окружающие объекты и при этом кур-

Требования к системе:

- *DOS или Windows'95*
- *Процессор 486DX2/66 или выше*
- *ОЗУ от 8Mb*
- *CD-ROM: 2x*
- *SB-совместимая звуковая карта*
- *VESA-совместимая видеокарта*

«Визитная карточка»

За этой программой стоят две компании. Прежде всего, это ее создатель — фирма Revolution Softaware, известная тем, что она «раскапывает» особую жилу в адвентюрных играх, именуемую концепцией «виртуального театра». Фирма не слишком плодовита — ее средняя производительность — одна игра в два года, зато уж если она что выпустила, значит это не «однодневка», и в ближайшую пару лет ее игра не устареет.

Издатель — Virgin Interactive Entertainment (VIE) тоже славен тем, что у этой компании практически не бывает «проходных» программ. Логотип компании VIE на коробке всегда является знаком качества. И если Revolution и Virgin выпустили игру, значит на нее надо обратить особое внимание.

сор меняет форму. Если загорелась лупа, значит этот объект можно осмотреть (левая кнопка) или обследовать (правая). Если загорелся символ в виде вращающихся шестеренок, значит с этим объектом можно исполнить действие (например, открыть дверь). Очевидные символы обозначают «поговорить» или «взять».

Большинство головоломок в игре имеют не инвентарное, а диалоговое решение (так ведь и бывает в жизни). И часто найденные и собранные предметы нужны не сами по себе, а как объекты для беседы («Вы не встречали человека, изображенного на этой фотографии?»).

Всякий раз, когда вы начинаете беседу с кем-либо из участников «спектакля», перед вами загораются две полоски меню — вверху и внизу. Вверху — инвентарь, а внизу — темы. Используя инвентарные предметы, вы как бы ставите предметные вопросы и ведете беседу в нужном русле. По мере «раскручивания» диалога упомянутые названия, имена и предметы заносятся в нижнюю строку — в список тем. Выбирая оттуда тему, вы можете управлять своим общением с персонажами. Удобно, практично, интересно!

Стиль игры необычен. Большую часть времени вы проводите удобно устроившись перед компьютером, изредка нажимая одну из кнопок «мыши». Управление игрой не слишком отвлекает от созерцания разыгрываемого спектакля.

Ключевые пункты сюжета

Возможность действовать по вкусу и не заботиться о прохождении игры — дело, конечно хорошее, но ведь что-то должно двигать сценарий вперед, иначе не завершить вам текущую сцену. Для этого в сценарии есть ключевые пункты, которые следует отыскать и исполнить. Пока они не реализованы, сценарий дальше не пойдет.

Собственно говоря, поиск этих ключевых пунктов и составляет «решение» программы. Этот поиск несложен и интересен. Игру интересно проходить самостоятельно. Даже если вы не сможете где-то «подтолкнуть» сценарий, все равно интересно бродить по большому игровому полю и изучать его.

Но для тех, кто все-таки отчается в каком-то месте пробиться сам или, может быть, чего-то недопоймет в логике развития сценария, мы приводим здесь минимальный маршрутизатор. Несмотря на свои внушительные размеры, он не содержит альтернативных и тупиковых путей, которые в игре не менее интересны, чем центральная тропа.

Осторожно! Спойлеры!

Желающим пройти игру самостоятельно, далее читать *не* рекомендуется!

Пролог

Вы выступаете в роли Джорджа Стоббарта, американского туриста, путешествующего по Европе. Действие начинается на террасе маленького французского кафе. Только что в него вошел пожилой джентльмен с дипломатом в руках. На ваших глазах некто, переодетый в клоунский костюм, похищает этот чемоданчик и вместо него подкладывает бомбу, замаскированную под клоунскую гармонику. Гремит взрыв, пожилой джентльмен погибает, а вас от осколков оконного стекла спасает только зонтичный навес. С этого начинается ваше персональное расследование дела.

Акт 1. Кафе

Вам предстоит пообщаться с потерявшей сознание официанткой, полицейскими (сержантом и инспектором), журналисткой Николь, рабочим, копающим траншею, и пожилым мужчиной, бывшим военнослужащим. Действуйте как вам угодно — наслаждайтесь игрой. Но если «застрянете» — ключевые пункты — следующие:

Надо подобрать и просмотреть газету. В ней есть сообщение, интересующее любителей скачек.

Надо побеседовать с полицией и получить от инспектора визитную карточку.

Надо познакомиться с журналисткой Николь и взять ее номер телефона. Если вам лично поговорить с ней не удалось, порасспросите о ней сержанта. Ее номер вам может дать и он.

Если в разговоре с рабочим, копающим траншею, представиться полицейским, предъявив визитку настоящего инспектора, он будет более покладистым. Дайте ему газету. Найдя для себя интересную информацию, он уйдет делать ставку на тотализаторе. Вы же сможете забрать у него инструмент для открывания канализационных люков и воспользоваться его переносным телефоном.

В подворотне, напротив кафе, откройте канализационный люк. Этим путем уходил преступник и оставил следы — гуттаперчевый клоунский нос, обрывок материи и гримерскую салфетку. Подберите их.

При выходе из канализации вас встретит отставной военный, ныне пенсионер. Поговорите с ним, опять же представившись инспектором полиции (визитка). Покажите ему обрывок материи — узнаете о том, что он нашел рваный пиджак и отнес его в ремонт. Он запомнил и ярлык на пиджаке — вы получите адрес портного.

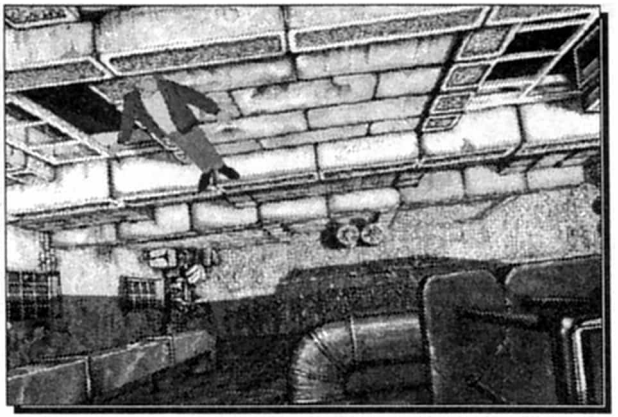
Теперь можно звонить Николь. Это можно было сделать и раньше, но встречаться с вами, пока у вас не было информации, она не намерена. Теперь — другое дело. Она даст свой адрес, и на карте Парижа у вас появится новая локация, где ваши приключения продолжатся.

Акт 2. Квартира Николь

Дверь в доме, где живет Николь, давно требует ремонта. Если есть проблемы, поговорите с женщиной, торгующей цветами напротив, можете также поговорить с ней о цветах и о гадании по руке.

Рассказав Николь о том, что удалось узнать, вы можете выслушать ее рассказ о двух аналогичных убийствах в

Италии и Японии. Жертвы этих преступлений были летом в Париже примерно в одно и то же время. Николь, оказывается, знала господина, погибшего на ваших глазах. Его имя — Плантар. Это с ней он должен был встретиться в кафе. Единственное, что успела сделать журналистка — сфотографировать убегавшего преступника. Отличительная примета — подковообразный шрам на лице. Из прочих нитей у вас только телефонный номер портного, шившего костюм преступника.



Позвонить можно и из квартиры Николь, но портной наотрез отказывается дать какую-либо информацию, пока вы хотя бы не назовете имя того, кого ищете.

Покажите Николь улики, которые сумели собрать, путешествуя по подземному Парижу. В гуттаперчевом клоунском носе она найдет бумажку с адресом ателье, где был напрокат взят клоунский костюм, а на карте Парижа у вас появится еще одно место, которое можно посетить.

Акт 3. Магазин карнавальных принадлежностей

Хозяин магазина вполне контактен, с ним можно обстоятельно поговорить. Но ничем он помочь не сможет, пока вы не предъявите фотографию преступника. Только тогда он сможет назвать его имя (очевидно вымышленное) — Хан.

Поможет в беседе и салфетка, найденная вами в канализации. Ее использовали для удаления грима. На прощание не откажите продавцу в рукопожатии. Получите в подарок забавную игрушку — электрошок.

Дальнейшее очевидно. Зная имя, можно звонить портному, и тогда он «вспомнит» заказчика и даже скажет название отеля и расположение комнаты, куда доставлялся костюм.

Акт 4. Отель

У входа стоят два неразговорчивых громилы. Они без проблем впустят вас в отель, но если вы захотите выйти, бесцеремонно обыщут. Можете жаловаться в полицию.

В самом же отеле обратите внимание на ключик, висящий у портье на доске. Поговорите со всеми персонажами. От скучающей английской аристократки, играющей на рояле, узнаете кое-что о Хане. В частности, его новое имя — Мерлин. Заглянув в книгу регистрации, найдете номер комнаты, в которой он проживает.

Узнав, что Мерлин — убийца, аристократка вызовется вам помогать и даже скажет, что видела утром, как он при выходе из гостиницы сдал что-то клерку для хранения в сейфе. Клерк не выдаст вам пакет, пока вы не предъявите документ, удостоверяющий личность.

Чтобы пробраться в номер «Хана», надо воспользоваться ключом от соседнего номера, а чтобы добыть этот ключ, придется разыграть сцену. Поможет это сделать англичанка.

С ключом вы откроете дверь соседней комнаты, выберетесь на карниз и через окно проникнете в комнату подозреваемого. Можете комнату обыскать — это интересно, хотя и бесполезно. Ключевой момент — выйти из комнаты через дверь. Джордж увидит идущего ему навстречу «Хана», ретируется и спрячется в шкаф. Пока он будет там сидеть, Хан разденется и удалится в душ. В этот момент можно обыскать его одежду и похитить удостоверение личности на имя Мерлина. Здесь же вы найдете спичечную картонку с характерным орнаментом, но уже без спичек.

Даже по предъявлении удостоверения личности «Мерлина» клерк не выдаст чужие документы из сейфа. Опять-таки вам может помочь аристократка. В сейфе окажется свиток пергамента, по-видимому древний.

Помня, что у подъезда отеля вас поджидают два гангстера, вы не станете выходить на улицу с пергаментом. Лучше опять подняться в свободный номер, открыть окно и выбросить свиток на улицу. Дальнейшее просто — выйдя из отеля, нужно свернуть во двор и там подобрать выброшенный документ. С ним уже можно ехать к Николь.

Акт 5. Квартира Николь

Беглое изучение свитка показывает, что он имеет прямое отношение к средневековому Ордену Тамплиеров. Николь расскажет о том, что в XIV веке этот Орден обладал несметными богатствами и французский король Филипп Красивый по совету своего министра сфабриковал против тамплиеров «дело» с целью закрыть Орден, а его богатства отобрать. Несколько лет длилось следствие. Никакие пытки не позволили узнать у руководителей Ордена тайну их богатств. Они так и не были найдены. Жак де Молле, бывший тогда Верховным Магистром, умер на костре, прокляв короля Франции и его потомков. Обо всем этом вы могли читать в широкоизвестных романах французского писателя Мориса Дрюона из серии «Проклятые короли».

При изучении свитка вы обнаружите на нем четыре рисунка. Первый рисунок изображает рыцаря с мечом и голову быка, здесь же стоит алхимический треножник, а на нем — некий драгоценный камень.

На втором рисунке изображен ткацкий станок на берегу моря. Третий рисунок — рыцарь средневекового ордена с каким-то светящимся объектом в руке. Четвертый рисунок изображает женщину, смотрящуюся в зеркало, причем изображение в зеркале — тройное.

С точки зрения Николь все это сильно смахивает на ключ для розыска сокровищ Ордена. Это объясняет и стремление преступников завладеть документом. Николь предложит вам переговорить обо всем найденном с ее приятелем Андрэ Лобино, который занимается изучением древних культур. На карте Парижа у вас появится новая точка.

Акт 6. Музей древних культур

Лобино вы пока не найдете — здесь он бывает редко, зато сможете о многом поболтать со служителем. Ваше внимание должен привлечь треножник, выставленный под стеклом. При нем табличка, указывающая, что он добыт профессором Пеграмом в Ирландии при раскопках древнего замка, принадлежавшего тамплиерам. Это уже нить.

Акт 7. Квартира Николь

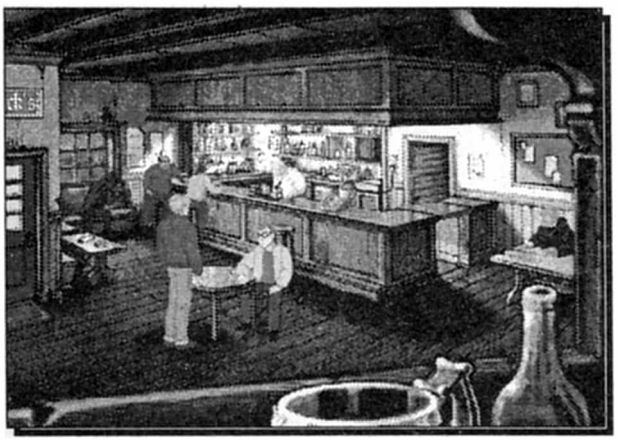
Николь слышала о профессоре Пеграме. Он автор серии научно-популярных телерепортажей по истории средневековья. В газете, на которую она работает, недавно было сообщение, что профессор оставил заведование кафедрой в Дублинском университете и прервал свою телевизионную серию. Очевидно, что-то сильно его отвлекло. По-видимому, он столкнулся с чем-то важным при раскопках в ирландской деревушке Лохмарн.

Николь советует вам отправляться в Ирландию на розыск профессора Пеграма. Следуйте в аэропорт.

Акт 8. Ирландия

Центром культурной жизни деревушки Лохмарн служит небольшая пивная. Отсюда вы начинаете свое расследование. У входа в пивную стоит мальчишка — Магуайр, которого не пускают в паб по возрасту. От него вы узнаете, что профессор Пеграм действительно занимался раскопками в местном замке, но жителей этих мест старался туда не допускать. Единственный, кого он привлек для работы, был Шон Фитцджеральд.

Его вы найдете в пивной (мужчина в очках), но в беседе он от всего откажется и заявит, что ничего не знает о раскопках. Вам придется переговорить со всеми прочими посетителями, чтобы убедиться, что Шон действительно работал на Пеграма. Если вас спросят, не журналист ли Вы, отвечайте отрицательно — здесь не любят прессу. Ученых, впрочем, тоже не очень любят, но это еще куда ни шло.



Повторная беседа с Фитцджеральдом тоже ничего не даст. Но если выйти на улицу и еще раз поговорить с Магуайром, то парень скажет, что видел, как прошлой ночью профессор Пеграм неожиданно покинул деревню и передел Фитцджеральду какой-то пакет.

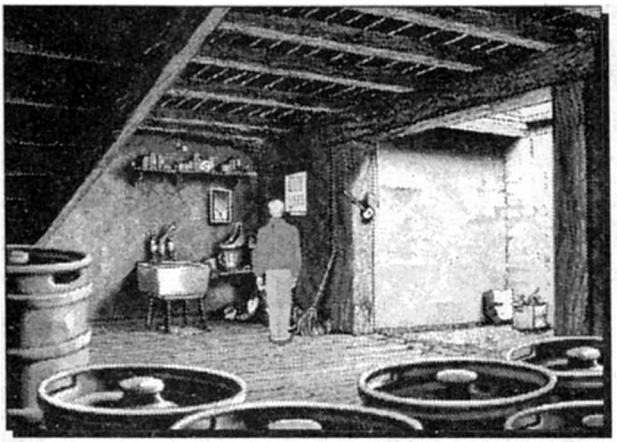
После этого Шон уже не сможет запираться. Он признается, что действительно получил пакет, который должен передать французу по имени Марке. Видно, что он чего-то очень боится. Вы объясните ему, что лучший способ перестать опасаться за свою жизнь — передать этот пакет вам. Фитцджеральд в панике покинет пивную и будет сбит красным спортивным «Феррари»... Кто-то его караулил...

Выйдя на улицу и осмотрев место происшествия, вы увидите зарешеченный люк, ведущий в погреб пивной. Если Шон успел выбросить свой сверток, то он мог попасть только туда, но поднять крышку люка не удастся — он заперт изнутри. Обратите также внимание на то, что во время «автопроисшествия» была сбита крышка с распределительной электрической коробки на стене здания. Если в ней покопаться, то можно отключить питание насоса, подающего пиво из подвала на стойку.

В пивной обратите внимание на простуженного старика справа. Он теребит в руках какую-то веревочку и между выпивками кладет ее на стол. Это не веревочка, а проволочный силок для охоты на мелкую дичь. Вам надо «стянуть» этот силок — он пригодится.

Хозяин заведения еще не осознал, что насос, подающий пиво, перестал работать. Надо подойти и заказать выпивку. Если вы до этого ее уже заказывали, то сначала выпейте то, что уже налито, а потом заказывайте новую. Когда бармен поймет, что насос перестал работать, предложите свою помощь в качестве электрика — надо показать ему удостоверение Мерлина. Впрочем, он вам все равно не поверит. К счастью, в этот момент выйдет из строя посудомоечная машина, и хозяин предложит вам сначала починить ее.

Поломка не страшная — сгорел предохранитель. Ваших познаний в электричестве вполне достаточно, чтобы поставить «жучок», взяв проволоку из силка. Машина заработает, и обрадованный хозяин откроет проход в погреб, где стоит насос.



В подвале темно, но отыскать рычаг, открывающий люк, все же можно. Поверните его и выходите на улицу. Теперь люк можно открыть.

В этот момент к пивной подойдет Хан (он же Мерлин) и начнет узнавать, не видел ли кто, как машина сбила человека и не находил ли кто пакета, который потерял пострадавший. Во избежание неприятностей единственно правильный ответ: «Ничего не видел, ничего не знаю».

Когда люк открыт, в подвале светло. Здесь можно найти фонарик и подобрать то, что бросил Фитцджеральд — большой кристалл. Он похож на тот, что вы видели на пергаменте. Его-то, по-видимому, и передал профессор на хранение. Обратите внимание также на водопроводный кран. Вода скоро пригодится.

Акт 9. Замок

С фонариком отправляйтесь в замок. У высокой стены найдете воз с прессованным сеном. Его охраняет родной дядя пострадавшего Фитцджеральда. Побеседовав с ним и рассказав о происшествии, вы можете отправить его на розыски племянника, а сами останетесь «стеречь» его сено.

Подняться на воз — дело простое, но до вершины стены замка вы все же чуть-чуть не дотянетесь. Поможет инструмент для открывания люков. Так вы переберетесь через стену.

Ваш путь должен лежать к лестнице, которая ведет под землю. Но путь преграждает... козел. Получив от него первый удар, бегите в левую часть экрана и там передвиньте круглый брус. Козел зацепится за него веревкой и перестанет вас беспокоить.

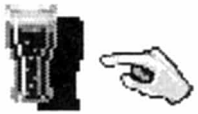
Внизу найдете пыльное помещение. По-видимому, здесь и работал профессор Пеграм со студентами. От них остался мешочек алебастра — возьмите его (дважды).

Обследуйте все, что можно. Рядом с каменной дверью есть панель, в которой сделаны пять углублений. Можете вставить в них пальцы руки, но дверь все-таки не откроется. Напротив двери можно найти малозаметную тяжелую каменную статуэтку. Поднять ее не удается — она слишком тяжела и падает на мягкий песок, покрывающий пол. Если попробовать ее поднять еще раз, она встанет на место, но в песке на полу вы заметите пять выдавленных ею углублений. Они похожи на те, что на дверной панели. Можно попробовать получить слепок.

Засыпьте углубления в песке алебастром. Теперь нужна вода. Водопроводный кран мы уже видели. Надо идти в пивную.

На стойке перед барменом лежит небольшое зеленое полотенце. Оно нам пригодится, чтобы переносить воду. В подвале откройте кран и смочите полотенце. Идти придется далеко, и вода может высохнуть. Поэтому смачивать полотенце надо ДВАЖДЫ.

С мокрым полотенцем бежим в замок. Ни одного лишнего шага сделать нельзя — вода высохнет. Не надо даже закрывать за собой кран. Отжав воду из полотенца на алебастр, вы вскоре получите хороший слепок. Вставив его в углубления дверной панели, вы откроете каменную дверь и проникнете в секретное помещение. Ничего здесь особо интересного нет, только гобелен на стене, изображающий повешенного и большая надпись на нем — МОНФОКОН.



С этим вы и возвращаетесь в Париж (а насос-то бармену так и не отремонтировали).

Акт 10. Квартира Николь

Ее квартира уже стала вашей штаб-квартирой. Со всеми находками вы приходите именно сюда. Расскажите ей о событиях минувшей ночи, и она вновь отправит вас к Андрэ Лобино.

Акт 11. Музей

На этот раз вы застанете Андрэ в музее. Он расскажет вам о Филиппе Красивом, короле Франции, об истории Ордена Тамплиеров, о том, что их сокровища так и не были найдены. Порасспросите его о Монфоконе. Это гора, которая до 19-го века была во Франции «лобным местом», где совершались казни. Там и казнили тамплиеров, хотя Жака де Молле сжигали в другом месте — на острове посреди Сены. Поговорите с ним о профессоре Пеграме — узнаете, что он тоже был в Париже в то же время, что и две предыдущие жертвы «клоуна».

Акт 12. Полицейский участок

Настало время посетить наших знакомых из полиции. Надо разузнать что-нибудь о некоем Марке, которого Фитцджеральд ждал из Парижа. Побеседуйте сначала с сержантом Му, а потом с инспектором Россо. Узнаете, что Марке — известный деятель преступного мира, но сейчас он находится в больнице. Расскажите, что вам удалось узнать, но благодарности от полиции не получите — дело о взрыве в кафе они закрыли.

Акт 13. Больница

Поговорите с регистраторшей. Расспросите ее о Марке, о медсестре, которая его обслуживает. Задайте все прочие вопросы, которые всплывут по ходу беседы, и отправляйтесь на розыски Марке.

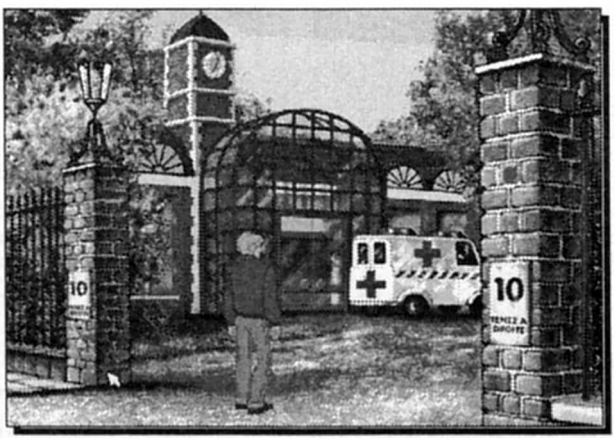
Прежде всего, надо обзавестись халатом. Там, где уборщик с пылесосом чистит ковровые дорожки, есть красная дверь. Это кладовка, в ней и можно взять халат. А чтобы отвлечь уборщика, надо выдернуть вилку его пылесоса из стены.

В халате вас будут принимать за нового врача. Палата Марке — вторая слева. Там лежат трое больных, а самого Марке отселили в отдельное помещение, приставив на стражу спящего жандарма.

Поговорите с медсестрой — она даст вам аппарат для измерения давления. Обойдите больных, поговорите с ними. Тот, что лежит на первой койке, не отпустит вас к Марке, пока вы не померите ему давление, а этого-то вы как раз и не умеете. Придется хитрить.

Вернитесь ко входу, а там переговорите с опытным пожилым врачом. Он попросит вас поработать со своим племянником, начинающим интерном. Вместе с ним пройдите к больным и поручите ему померить давление. Он с этим справится, а вы тем временем проберетесь в палату к Марке.

Марке примет вас за подосланного убийцу и, когда поймет, что это не так, разоткровенничается, и вы узнаете, что у преступников есть планы похищения треножника из музея. Дальнейшее действие разыграется без вашего участия. Придет врач, разоблачит вас и выставит за дверь.



Наблюдая за кардиограммой Марке на больничном мониторе, вы поймете, что пациент скончался. Ворвавшись в его палату, вы поймете, что это был не врач, а тот самый киллер, которого ждал Марке. Сделав свое дело, преступник покинул больницу через окно. (Аппарат для измерения давления остался при вас — он еще пригодится).

Акт 14. Музей

Рассказав Николь о своих розысках и о планах преступников, вы снова отправляетесь в музей. Ваша цель — предотвратить похищение экспоната. Ваша задача — спрятаться и дождаться закрытия музея.

Саркофаг египетской мумии — удачное место для засады, но смотритель музея не разрешает его открыть. Надо отвлечь его внимание. В зале музея можно открыть окно, но смотритель возражает и против этого тоже. Улучив момент, вы все-таки сможете это сделать, а пока он будет его закрывать, вы сможете забраться в саркофаг.

Ночью в музей придут грабители. В темноте вы должны выбраться из саркофага и уронить тотемную колонну, стоящую справа от треножника. Упав, она разобьет витрину и включит сигнализацию. В это же время сверху по веревке спустится фигура в черном — это Николь. Она страховала вас и спасет треножник от похищения, а преступники скроются, так ничего и не сделав.

Акт 15. Квартира Николь

Утром она расскажет вам о событиях минувшей ночи и отдаст треножник. Она также расскажет, что Андрэ удалось кое-что разобрать в манускрипте и посоветует сходить к нему.

Акт 16. Музей

Андрэ переживает пропажу треножника. Он еще не знает, что реликвия спасена. От него вы узнаете, что фигура рыцаря, изображенного на пергаменте, относится, скорее всего, к Испании. Более того, Андрэ выскажет мнение, что он мог принадлежать к известному в прошлом роду Васкончеллос. Теперь ваш путь лежит туда.

Акт 17. Вилла Васкончеллос

Вы можете прогуляться по поместью. Старинная графская усадьба для вас пока недоступна — садовник имеет строгое указание не пропускать никого к графине, последней представительнице древнего рода Васкончеллос.

На берегу моря можно найти древнее сооружение, которое вы примете за летний домик. На самом деле это усыпальница предков.

Чтобы проникнуть в дом, надо перехитрить садовника. Прежде всего, на заднем дворе пережмите поливной

шланг с помощью медицинского аппарата для измерения давления. Когда вода перестанет течь, садовник пойдет в дом разбираться, что произошло. Вы можете войти вслед за ним и спрятаться под лестницей за фигурой рыцаря в железных латах.

Путь в комнату графини лежит по лестнице наверх, но пока туда идти рано — садовник вас обнаружит. Чтобы его отвлечь, пройдите вглубь помещения — туда, где видна железная решетка. Этим вы разозлите собак. Когда они поднимут лай, возвращайтесь в убежище за рыцарем. Садовник уйдет разбираться с собаками, а вы сможете подняться к графине.

Она встретит вас неласково, но все же позволит объясниться. Тема истории ее рода и связи его с Орденом Тамплиеров ей интересна, но от тех давних времен сохранилось немногое. Это неполный набор шахматных фигур и фамильный склеп, который она согласится вам показать.

В склепе хранятся пять саркофагов. Осмотрите их и алтарь. Перевернув страницы молитвенника, вы обнаружите, что подставка выполнена в форме шахматной доски с характерными углублениями. Обратите на это внимание графини. Она попросит садовника принести шахматные фигуры, и вы сможете расставить их на этой «доске». Если вы разбираетесь в шахматной композиции, то можете попробовать свои силы. Если нет, то и путем простого перебора скоро найдете нужную расстановку. В результате должен включиться скрытый механизм, и в стене напротив отодвинется потайная панель, где вы обнаружите чашу, которую в роду Васкончеллос считали давно утраченной.

Графиня расскажет вам еще легенду о «шестом» рыцаре — пропавшем без следа Доне Карлосе и, доверяя вам, разрешит забрать чашу с собой в обмен на обещание разузнать о судьбе этого предка.

Акт 18. Квартира Николь

Вернувшись из Испании, вы можете вместе с Николь проделать простой эксперимент. Треножник и кристалл, привезенный из Ирландии, вместе удивительно подходят друг к другу, но... ничего из этого не следует. По-видимому, соединять их надо не где попало, а в специальном месте. Единственное место, которое упоминалось на гобелене в Ирландии — это гора Монфокон. Теперь можете отправиться туда.

Акт 19. Монфокон

Ныне это историческое место стало объектом паломничества туристов. Перед вами собор и площадь перед ним. На площади толпа увлеченно смотрит за выступлением жонглера. Вы можете поговорить с полицейским, сидящим за столиком летнего кафе, и он посоветует прочитать мемориальную доску на стене здания. Доступ же к этой доске перекрывает жонглер.

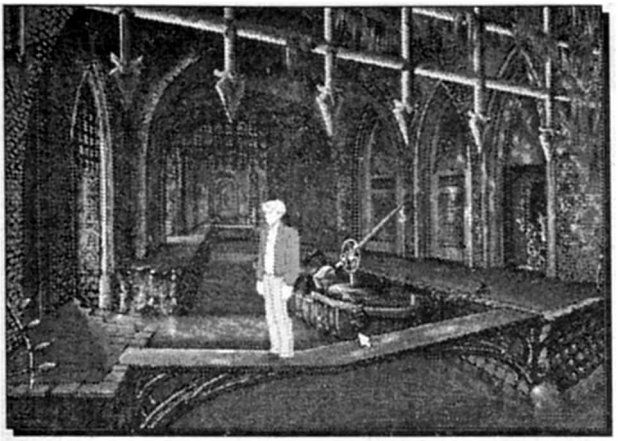
Если присмотреться внимательнее, жонглер стоит на крышке колодца. У нас есть инструмент, чтобы ее открыть, но опять же мешает жонглер.

Разговор с ним кончается приглашением пожонглировать. Разумеется, у вас ничего не выходит, и под насмешки публики вы оставляете это занятие.

К счастью, может помочь красный клоунский нос. Покажите его полицейскому. Он примет вас за клоуна и скажет, что если бы вы были одеты как клоун, то ваше жонглирование выглядело бы не нелепым, а смешным.

Еще раз поговорите с жонглером. Он опять предложит вам попробовать, но на этот раз оденьте клоунский нос. Толпа будет в восторге от вашего выступления, наградит аплодисментами, а ревнивый жонглер уйдет прочь, забыв забрать у вас один из мячиков. Вскоре уйдет и полицейский.

Теперь вы можете открывать люк и спускаться вниз. Там найдете подземную канализационную систему и лодку с



лебедкой. В противоположной стене есть три ниши. Обследуйте их. Первая должна привлечь ваше внимание. Орудуя колодезным ключом, обдерите штукатурку, и вы обнаружите скрытый в стене механизм. Приведите его в действие — часть стены отъедет, но не до конца — механизм заклинило. Дальше воспользуйтесь лебедкой. Сначала стравите трос и освободите крюк. Затем зацепите его за дверь и, наконец, вращая лебедку, сорвите дверь с места.

Можете входить — перед вами огромная подземная пещера. Вдалеке слышны голоса. Здесь происходит какое-то тайное собрание.

Если идти по лестнице, заговорщики обнаружат вас, и дело кончится плохо. Обратите внимание на отверстие слева вверху. Оно позволит и подглядеть и подслушать происходящее.

Группа лиц, по-видимому, из высших эшелонов власти разных стран (кое с кем из них вы уже встречались) обсуждает захват власти в мире в свои руки. Они считают себя наследниками Ордена Тамплиеров и для приведения плана в действие им не хватает каких-то раритетов, в частности сломанного меча Бафомета. (Бафомет — легендарный идол, которому по свидетельству инквизиторов тайно поклонялись тамплиеры. Под пытками много чего можно рассказать, в том числе и о Бафомете).

Здесь вы узнаете, что заговорщики уже вышли на след некоторых священных предметов, но им препятствует некий киллер, по-видимому, сириец, а также еще кто-то (по-видимому, это Вы). Погибший в кафе Плантар, с которого и началось ваше расследование, очевидно тоже входил в эту тайную ложу. Вам также станет известно, что один из оперативников группы по имени Клаузнер недавно отбыл в Сирию, где бесследно пропал.

Когда совещание закончится, вы сможете пройти на место собрания и обследовать его. Это магическая фигура, в центре которой каменный пьедестал. Установите на нем треножник с кристаллом. Луч света, падающий сверху, преломится в кристалле и осветит пять букв магической фигуры — M.A.R.I.B.

Акт 20. Собор

Здесь же на Монфоконе вы можете пройти в собор. Осмотрите его. Ваше внимание должны привлечь витражное окно и статуя, стоящая в центре. Окно весьма красиво демонстрирует возможности SVGA-графики, а внимательное обследование статуи обнаружит, что сквозь свиток, который она держит в руках, можно поглядеть на окно, как в подзорную трубу. Этим вы выделите один фрагмент витража более подробно.

Акт 21. Квартира Николь

От Николь вы узнаете, что Мариб — деревушка в Сирии, где и продолжатся ваши приключения.

Акт 22. Сирия. Мариб

Походите по городку, поговорите с местными жителями. Познакомьтесь с соотечественником — американским туристом по фамилии Дуэйн и с его женой. Обратите внимание на торговца шашлыками и на мальчика, торгующего сувенирами с лотка. Можете с каждым разговаривать о чем угодно.

Так вы узнаете о том, что американцы никак не могут подобрать для себя древний сувенир подешевле, чтобы показывать соседям. Мальчику очень понравится ваш мячик, но поменять на сувенир он его не сможет, зато пред-

ложит выполнить какое-либо поручение.

Проход напротив ведет внутрь городского квартала. Там вы найдете торговца коврами. Рисунок на одном из ковров очень напоминает изображение на спичечной картонке, похищенной вами у «Хана». Покажите ее торговцу, и он откроет вам проход в кафе.

Здесь вы найдете местного таксиста — Ультара. Человек незаменимый — он все про всех знает. Видел он и «Хана», не далее как вчера. Видел и Клаузнера — неделю назад возил его на холм Бычьей Головы. Может и вас туда свозить, но нужны пятьдесят долларов, а денег у вас почему-то нет.

Здесь же рядом есть дверь, ведущая в туалет, но войти туда нельзя — она закрыта, а на двери табличка на арабском языке. С помощью Ультара вы разберетесь, что кто-то недавно похитил из туалета санитарную щеточку, и хозяин запер единственный в городе приличный туалет, пока щеточку не вернут. С этой информацией идите на площадь.

Внимательное обследование лотка торговца шашлыками должно раскрыть тайну пропажи щеточки. (Пробуйте рассматривать шашлыки и разговаривать с продавцом. Проверяйте обе кнопки «мыши», пока не обнаружите щеточку.) Оказывается, ею он ворошит свои шашлыки.

Вернуть щеточку поможет мальчик, торгующий сувенирами. Если подарить ему мячик и поговорить о торговце шашлыками, он скажет, что надо делать. Подойдите к шашлычнику и передайте ему по-арабски то, что сказал мальчик. Реакция будет неожиданной. Пока торговец будет бегать за вами с шампурами в руках, мальчишка похитит у него щеточку.

Возвращение щеточки бармену откроет вам двери туалета. Вы получите ключ. Может войти внутрь, сделать все, что пожелаете, но перед тем, как выйти, откройте ключом шкафчик с ролем полотенца и заберите его — пригодится. Осталось решить вопрос с долларами.

Опять поможет мальчик. Когда вы к нему подойдете, он уже будет играть в подаренный мячик. Обратите внимание на кошку, устроившуюся на прилавке. Найдите также на прилавке кнопку звонка для вызова хозяина — она слева. Если теперь потрогать кошку, а потом нажать на звонок, то открывшаяся дверь отразит мячик в сторону кошки, кошка неловко прыгнет, зацепит гипсовую статуэтку, которая упадет и разобьется.

Можете взять статуэтку себе — мальчик возражать не будет. Если обтереть статуэтку гримерской салфеткой, то у статуэтки появится жирный блеск, как будто она не гипсовая, а каменная. Такую «липу» можно всучить соотечественникам американцам за пятьдесят долларов.

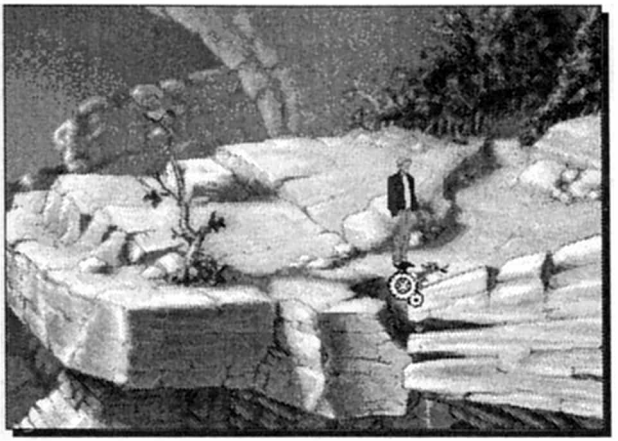
Деньги отдайте Ультару, и он согласится отвезти вас туда, куда вам надо.

Но здесь новая проблема — у его «такси» вышел из строя ремень вентилятора, и никуда он не поедет, пока не починит машину. Поможет ролевое полотенце. Из половины роля он сделает петлю, а половину отдаст вам.

Акт 23. Холм Бычья Голова

Поднявшись на холм, вы обнаружите сухое дерево и отверстие, ведущее вниз. Отломите сук, к нему привяжите полотенце, и можете спускаться в отверстие — окажетесь на плоском уступе скалы.

Осмотрев скалы, найдите углубление, а в нем нащупайте металлическое



кольцо. Если за него потянуть, в откроется ход, куда вы и войдете.

Внутри что-то похожее на тайный пещерный храм тамплиеров и тело недавно скончавшегося европейца. Это Клаузнер. Он скончался от истощения или от жажды. Это все равно, поскольку и вас ждет та же участь, так как вход в пещеру закрывается. Тамплиеры умели хранить свои тайны.

Обыщите тело — найдете большую линзу, очевидно древнюю, сделанную из твердого стекла. Здесь вас осенит мысль, что рыцарь, изображенный на пергаменте, держит в руках не светящийся шар, а именно линзу, и вы сразу вспомните о том витраже, который видели в Монфоконском соборе.

Осмотрите каменного идола рядом с Клаузнером. Обратите внимание на то, что у него три лица. Найдите картину на стене. Прочтите надпись. Это изречение Юлия Цезаря на латинском языке и в переводе означает примерно «К западу от края света...». Когда вы это сделаете, неожиданно откроется дверь в пещеру. Избавителем окажется киллер — тот самый «Хан», который следил за вами.

Он допросит вас и, как профессионал, пообещает легкую смерть. За вами выбор — умереть «как мужчина» или «как собака». Выбирайте только первое. На прощанье он пожмет вам руку — самое время воспользоваться электрошоком. От неожиданности киллер упадет и выронит оружие.

Не пытайтесь овладеть пистолетом. Это смерть. Самое лучшее — не раздумывая прыгать со скалы вниз. Тент грузовика Ультара смягчит падение, и вы будете спасены.

Акт 24. Квартира Николь

Расскажите Николь о своей находке, покажите ей линзу и вновь отправляйтесь в собор на горе Монфокон.

Акт 25. Собор

В соборе вы уже не один. Там вы найдете священника, а он расскажет кое-что из истории тамплиеров. Покажите ему чашу, привезенную из Испании. Он увидит что-то знакомое в рисунке и попросит разрешения ее отполировать. Пока он этим занят, можете вставить линзу в свиток, который держит статуя, и посмотреть в получившуюся «подзорную трубу». На витраже появится скрытое изображение. Это рыцарь ордена Тамплиеров, погибающий на костре, а внизу дата римскими цифрами: MCCCXIV (1314 г.).

Отполировав чашу, священник обнаружит, что рисунок на ней соответствует гробнице в углу собора. Осмотрите ее — вы нашли захоронение Дона Карлоса. На гробнице есть несколько указаний на библейские тексты: указаны некоторые псалмы, выдержки из посланий апостола Павла «К коринфянам» и т.п. В будущем это пригодится.

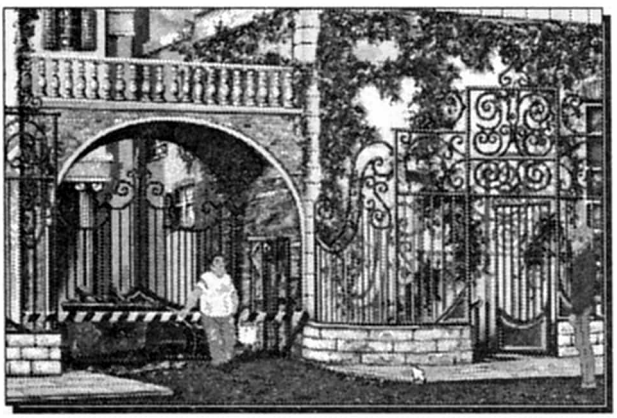
Теперь у вас есть, о чем побеседовать с Андрэ, и вы можете вновь отправляться в музей.

Акт 26. Музей

Андрэ переведет латинское выражение, найденное вами в Сирии. Расскажите ему о найденном идоле с тремя ликами. Андрэ выскажет предположение, что это Бафомет. Именно так он был описан в протоколах допроса тамплиеров, которые проводили инквизиторы. Кстати, недавно в Париже при проведении ремонтных работ было обнаружено сооружение, где нашли аналогичную скульптуру идола. На карте Парижа у вас появится еще один пункт, который можно посетить.

Акт 27. Раскопки

Отправляемся на место раскопок [Baphomet Site]. У входа стоит не слишком перегруженный работой маляр, разговор с которым интересен, но бесполезен. Спуститься к раскопкам в подвале можно по лестнице справа, но дверь закрыта и выставлен пост.



Поговорив с полицейским, попробуйте войти в дверь напротив — это туалет, но он закрыт. Попросите полицейского, и он даст вам ключи. Войдите в туалет. На связке есть ключ от раскопок. Он вам и нужен.

Возьмите кусок мыла и в нем оттисните ключ. Образовавшийся оттиск заполните алебастром и смочите его водой из под крана. Получившийся слепок просушите в электрической рукосушилке. Получится ключ, который и на вид и на ощупь не слишком похож на настоящий. Обработать его гримом с помощью салфетки, как мы это делали в Сирии, уже не получится. Зато есть идея его покрасить. Краска — наверху у маляра.

Верните полицейскому его ключи и идите наверх. Попытка покрасить ключ не пройдет — маляр этого не позволит. Значит, надо отвлечь его внимание. Вы видели внизу телефон? Он поможет. Позвоните Николь, договоритесь с ней, а потом идите к маляру и скажите, что его просит к телефону «приятный женский голос». Пока он будет отсутствовать, ключ можно покрасить.

Но «на ощупь» ключ все же отличается от настоящего. Рядом с полицейским в подвале стоит термостат. Осмотрите его и поговорите о нем с полицейским. Он объяснит, что без термостата было бы холодно и пришлось бы одевать перчатки.

Снова попроситесь в туалет — охранник еще раз даст вам ключи, а вы отключите термостат. Пока будете в туалете подменять ключ, в помещении похолодает и, когда вы выйдете, должны увидеть полицейского в белых перчатках. Теперь он возьмет у вас фальшивку и ничего не заметит. Можно приступать к следующему этапу — отвлечению полицейского.

Опять свяжитесь с Николь и объясните ей ситуацию. Сами же уходите. Она позвонит полицейскому и попросит позвать маляра. Пока те будут выяснять отношения, вы успеете открыть дверь и добраться до раскопок.

Внизу, перед скульптурой трехликого идола есть непонятный рисунок. Если здесь установить отполированную чашу, то рисунок на полу преломится на неровностях чаши, и в итоге образуется изображение какой-то церкви. Это еще один «ключ» для ваших розысков.

Акт 28. Тайна рода Васконцеллос

Поговорив с Николь, вы решаете, что опять пора ехать в Испанию. Захоронение Дона Карлоса найдено, чашу можно возвращать.

Садовник Лопес теперь примет вас гораздо теплее. После находки чаши графиня обрела прилив новых сил. Все объясняется просто...

...Семьсот лет назад на виллу был совершен налет инквизиторов. Дон Карлос, вернувшийся домой, не нашел своих детей и отправился на розыски. До сих пор полагали, что и детей и чашу забрали инквизиторы, но Церковь все время это категорически отрицала, хотя ей никто не верил. Находка чаши позволяет предположить, что и детей инквизиторы не забирали тоже... Так что же с ними стало?..

После того, как вы расскажете графине о находке усыпальницы Дона Карлоса и о надписи на ней, она попросит вас принести Библию из мавзолея, чтобы расшифровать сообщение.

В мавзолее вы можете взять Библию, но обратите внимание на то, что здесь есть шест, а под потолком висит одинокая незажженная свеча. Сначала закройте окно с помощью шеста. Теперь привяжите салфетку к кончику шеста и подожгите ее от левой свечки алтаря. Так вы сможете зажечь свечу под потолком. Она быстро прогорит, и из расплавленного воска выпадет предмет, похожий на цилиндрический ключ.

Покажите этот ключ графине и дайте ей Библию. Она поможет истолковать надпись на гробнице Дона Карлоса. По-видимому, речь идет о каком-то тайнике, связанном с колодцем. Сегодня в имении нет никаких колодцев, но он обязательно должен был быть в средние века, ведь тогда усадьба выполняла роль крепости.

В розысках вам поможет садовник Лопес. Он предложит старинный народный способ отыскания колодцев с помощью лозы. На заднем дворе вы найдете ивовое дерево, из которого можно сделать рамку для биолокации. Покажите ее Лопесу — он объяснит, как ею пользоваться. Вскоре ваши поиски закончатся удачно.

Спустившись в колодец, вы найдете каменную голову льва. Если в ней потрогать клыки, откроется проход. Трогать клыки надо дважды и после этого успеть быстро отскочить. В открывшемся проходе ничего не видно, а фонарика у Лопеса нет, так как кончились батарейки.

Вам поможет зеркало. Его можно найти на стене в подсобном помещении на первом этаже виллы. С этим зеркалом спускайтесь в колодец и, осветив, темный угол, найдете замочную скважину. Цилиндрический ключ, найденный ранее, как раз к ней подойдет. Здесь вы и найдете останки детей Дона Карлоса, недостающую шахматную фигуру из того комплекта, что хранится в доме, и старинный гобелен с непонятной шахматной композицией.

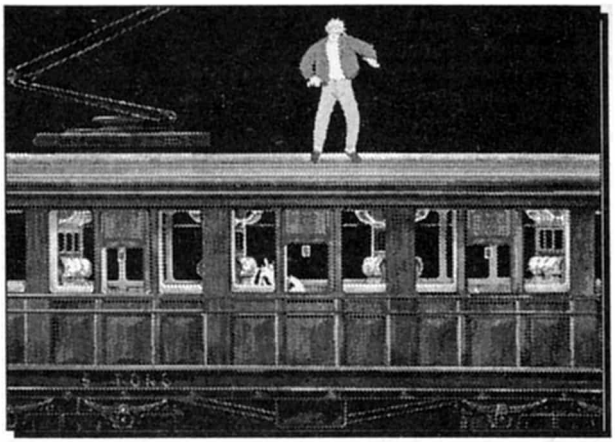
Загадка рода Васконцеллос разгадана, и вы возвращаетесь в Париж.

Акт 29. Квартира Николь

Здесь вы застанете Андрэ. После небольших сцен ревности вы втроем сумеете проанализировать найденные факты. Фраза из Юлия Цезаря указывает на Британские острова. Дата 1314 г. известна тем, что у реки Баннокбурн в Шотландии произошло сражение между английскими и шотландскими войсками, причем из истории известно, что на стороне шотландцев выступал отряд тамплиеров, бежавших из Франции. Косвенно на какое-то сражение указывает и шахматная композиция, найденная на старинном гобелене в Испании, плюс у вас есть изображение старинной церкви, полученное с помощью чаши.

Не там ли следует искать тайну Ордена Тамплиеров? Посовещавшись, вы с Николь отправляетесь в Шотландию.

Акт 30. Поезд



В купе вы можете поговорить с Николь и с пожилой дамой напротив. Когда вам надоест сидеть без дела и вы решите выйти погулять, войдет проводник. Что-то в облике этого «проводника» вам может показаться странным. Когда проводник уйдет, вы сможете выйти из купе и прогуляться по вагонам. Обратите внимание на соседнее купе, в котором едут два пьяных пассажира. Здесь можно открыть окно, хотя они и не позволят это сделать.

Двигаясь к голове состава, в одном из коридоров вы встретите старого знакомого — гангстера из Парижа. Ваша первая реакция — бежать к Николь, но ее вы уже не застанете. Журналистка похищена. По-видимому, ее увели в хвостовой вагон поезда.

Если рассказать о похищении пьяным попутчикам из соседнего купе, они разрешат открыть окно, и вот вы на крыше. Без проблем удастся проникнуть внутрь хвостового вагона. Вы успеете туда как раз вовремя.

От пули преступников вас спасет стоп-кран. Он находится рядом — стоит лишь руку протянуть. Все остальное — дело техники.

31. Руины

Как выяснится дальше, поезд имел счастье остановиться совсем рядом с руинами старинной церкви, которую вы и ищете. Здесь и разыграется финал нашей драмы.

Первая задача — проникнуть внутрь. Скульптура слева от двери содержит для этого необходимый механизм, но его надо привести в действие. Поищите вокруг — вы должны найти две шестерни и одну рукоятку. Шестерни легко войдут в глазницы скульптуры, а рукоятка — в пасть. Вращением рукоятки вы сможете открыть дверь.

Лет триста назад эти катакомбы использовались в качестве порохового склада. Сейчас этот порох отсырел и спрессовался и уже не представляет серьезной угрозы. Двигаясь по мрачным коридорам, вы с Николь попадете в большой зал, где и разыграется финальная часть программы.

Неотамплиеры, оказывается, сумели добраться сюда раньше вас. Неожиданно для себя вы становитесь участниками тайного собрания, покинуть которое живыми и невредимыми вряд ли возможно.

Спасение придет благодаря предусмотрительности Николь. Еще в поезде она прихватила у налетчиков брикет пластиковой взрывчатки. Если во время побега схватить со стены факел и бросить его в слежавшийся порох, то можно вызвать небольшой костер, не более того. Но если туда же метнуть пластиковую взрывчатку, сила детонации будет достаточной для того, чтобы покончить с этими катакомбами.

Быстрота реакции поможет вам остаться в живых и успешно закончить эту увлекательную игру. Но не спешите с ней расставаться. Попробуйте еще раз в нее сыграть, ставя перед собой иные задачи. Вы увидите, что многое из того, что могла предложить вам эта программа, осталось за кадром при нашем «беглом» прохождении. Эта игра слишком глубока, чтобы можно было охватить ее одной статьей.

• • • • •

ADELINE Software Internation

Virgin Interactive entertainment

Программа предоставлена компанией "ЭлектроТЕХ Мультимедиа" (ул. Маросейка, д.6/8, тел.921-77-77)

© *Василий Пацюк, 1996.*

Вступление

Заставочный видеоролик погружает нас в обстановку недалекого будущего. В двадцать первом веке встал вопрос о создании военно-тренировочного центра, способного эмулировать различные боевые ситуации. Разработку такового предоставили фирме ОТЕГА (OTEGA).

Тогда же была открыта новая технология, основанная на принципах тахионной физики. Система, названная Тайм Бластер, генерирует в своих микропроцессорах темпоральные пузыри, захватывающие и ускоряющие время. Это позволяет создать поколение компьютеров в несколько миллионов раз более мощных, чем современные машины, производительность которых ограничена скоростью света.

Новая технология, использованная в создании НТС (Historical Tactical Center — Историко-Тактический центр), дала ему колоссальную компьютерную мощь. Здесь для обучения солдат используется виртуальное моделирование ощущений и эмоций, что позволяет создавать и разыгрывать боевые ситуации в реальном времени. Вычислительная мощь нового процессора, помноженная на огромную базу исторических данных, сделала НТС самым мощным компьютером своего времени.

В специальном отделе по борьбе с вирусами (SAVE — Special Action for Virus Elimination) фирмы ОТЕГА технический агент Стэнли Опар (Stanly Opar) только что заступил на вахту. Зайдя в автоматический переодеватель, Стэнли сменил повседневную одежду на рабочую. В отличном настроении он усаживается за стол и просматривает рабочий журнал. Не обнаружив новых заданий, он с удовольствием предается своей любимой игре «Один в большом путешествии»...

...В это же самое время Бетти (Betty H.), которая руководит разработкой Тайм Бластера, вместе с командой подготавливает очередную, четвертую стадию проекта. Никто из них пока не подозревает, что корпорация СОУН (SAWN), их ближайший конкурент, разработала интеллектуальный самомодифицирующийся вирус, который должен уничтожить НТС. Агент конкурентов, внедренный в группу отладки, помещает вирус в системные коды компьютера.

Пока бригада интенсивно работает у терминалов, окружающих центральный процессор, Бетти делает последние проверки перед завершением эксперимента. Трехмерные виртуальные враги, генерируемые процессором НТС, зловеще вращаются перед голографическими проекторами, списки тактических и стратегических данных мерцают красным цветом, и в это время звучит сигнал тревоги.

Системная тревога!!!
Скачок во времени неминуем!!!
Четвертая фаза прервана!!!
Рекомендуется эвакуация персонала!!!

Быстро придя в себя, Бетти приказывает отключить систему. Техники открывают люки и исчезают в сервисных тоннелях, по стенам которых тянутся электронные цепи. Программисты в отчаянии пытаются взять ситуацию под контроль, вводя в систему сложные команды.

Увы, поздно: компьютер НТС из-под контроля уже вышел. Темпоральный пузырь начинает раздуваться, захватывая центральный процессор. Присутствующие замирают в ужасе перед громадной светящейся сферой. Техники, не сумевшие быстро покинуть симбиотические кресла, поглощены ее расширением. Парализованная страхом Бетти тоже беспомощно исчезает в ее глубинах...

...Сигнал тревоги застает Стэнли за двадцать третьим уровнем игры. Схватив чемоданчик с инструментами, он прыгает в аварийный лифт. НТС в панике. Служащие разных секций охраны мечутся во всех направлениях. Охваченные паникой офицеры выкрикивают приказы. Один из служащих информирует Стэнли о ситуации. Атмосфера перед дверью в управляющую комнату насыщена озоном. Стэнли вставляет ключ-карту в замок и дверь открывается.

Размеры сферы стабилизировались. Стэнли осторожно приближается к пузырю, встает на колено, чтобы осмотреть светящуюся стену, медленно протягивает руку и касается пузыря. Он оказывается гладким и сопротивляется прикосновению. Неожиданно пузырь захватывает руку Стэнли и втягивает его внутрь сферы. Герой падает в бесконечный темный тоннель. Теперь мы в игре!

Она проведет нас через виртуальные миры восьми исторических эпох. Время работает против нас, так как вирус все больше и больше охватывает компьютер. Наша работа будет осложнена ордами виртуальных врагов, поставляемых вирусом. Задача Стэнли — пройти виртуальные миры, собирая незараженные вирусом микросхемы.

Управление игрой

Сразу скажем несколько слов о предметах, которые можно найти, путешествуя во времени, и о служебных индикаторах на экране. На полу, на земле и в потайных местах можно найти неинфицированные микросхемы (голубого цвета). Собирайте их по принципу чем больше, тем лучше.

Другой вид находок — кубики желтого и красного цвета. Желтые прибавляют энергии немного, поэтому они обычно лежат группами. Красные же добавляют значительное количество энергии и встречаются реже.

Иногда вам будут встречаться небольшие цилиндрики желтого цвета, похожие на батарейку. Такая батарейка добавляет один сегмент в шкале индикатора энергии. Сегментов может быть до четырех (один дается изначально).

После смерти у героя остается только один сегмент, независимо от того, сколько их было до гибели.

Даже если количество энергетических кубиков вас не спасет, и уровень энергии упадет до нуля, вам помогут встречающиеся местами красно-желтые треугольники. Каждый такой треуголь-

ник дает вам шанс попробовать еще раз, причем с того же места, где герой погиб. Правда, шкала энергии будет уже на один сегмент меньше. Таких треугольников можно накопить максимум три.

И, наконец, терминал в виде небольшого бассейна с голубой плазмой. Подойдя к этому терминалу и нажав пробел, можно выгрузить в него собранные чипы.

Теперь о вспомогательных индикаторах на экране. В верхнем левом углу индикатор энергии игрока (от одного до четырех сегментов). Чуть правее уже ранее описанные красно-желтые треугольники — дополнительные «жизни» (от одной до трех).

На протяжении игры вирус все шире распространяется по компьютеру НТС. Об этом свидетельствует верхний, третий слева индикатор. Когда его

уровень доходит до предела, вам конец. Если вы будете вовремя и в нужном количестве сбрасывать неинфицированные микросхемы в бассейн с плазмой, то вирус не сможет сильно распространиться, и уровень индикатора останется в приемлемой зоне.

Во время боев в правом верхнем углу высвечивается индикатор состояния вашего противника (тоже от одного до четырех сегментов, в зависимости от силы и защищенности врага).

В нижней части экрана расположены шесть иконок и индикатор количества неинфицированных микросхем.

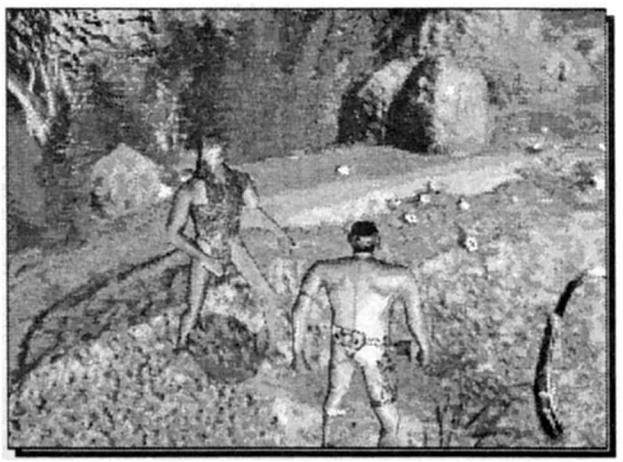
В этих иконках изображено оружие, доступное герою. Первую всегда занимает изображение руки (рукопашный бой), а остальные меняются в зависимости от мира, в котором вы находитесь. Оружие добывается в основном у поверженных противников или в потайных местах. Оно располагается в окошках по возрастающей мощности (слева направо).

При переходе в другой мир накопленное оружие пропадает, остается только драться врукопашную. Если оружие использует заряды, то их вид и количество будут показаны над иконками.

Немного об управлении. Управление героем производится кнопками со стрелками. При нажатой клавише **Ctrl** курсорными клавишами исполняются удары, если оружие без зарядов, как дубина или меч. **Ctrl**+⇩ в таком случае — блок. Если используется оружие с зарядами, например арбалет или автомат, то **Ctrl**+⇧ — выстрел, а **Ctrl**+⇩ — перезарядка оружия. При нажатой клавише **Ctrl** герой прицеливается, **Ctrl**+⇦ или **Ctrl**+⇨ — двигать прицел. Кнопки **W** и **X** — выбор оружия. **ПРОБЕЛ** — поиск. На уровне сложности VERY EASY те места, где используется пробел, будут обозначаться характерным звуковым сигналом. **Alt** — прыжок. Нажатие этой кнопки вместе со стрелками в бою — это возможность быстро отпрыгнуть в сторону из-под удара.

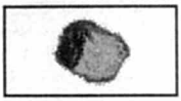
Осторожно! Спойлеры!

Желающим пройти игру самостоятельно, далее читать *не* рекомендуется!



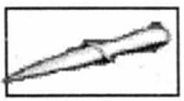
Эпоха 1 — Доисторическая

Итак, вы в первом мире — доисторическом, где живут первобытные люди в набедренных повязках из шкур животных, а также сами эти голодные животные.



А вот и первый противник в набедренной повязке тупо почесывает голову. Но сначала подберите два небольших камня — это те два черненьких пятнышка на земле недалеко от вас (впереди). Если вы их подобрали, то у вас появится первый вид оружия — камни. Выберите их (кнопка **X**), подойдите на небольшое расстояние к аборигену, нажмите и держите клавишу **Ctrl**. Кнопками ⇦ и ⇨ наведите желтый кружок на противника, потом нажмите кнопку ⇧, и герой кинет в противника камень. Так же действует и прочее метательное оружие.

От двух камней абориген вовсе даже не умрет и придется добить его руками. Если вы с ним справились, то возьмите нож, спрятанный справа в кустах меж двух валунов (подойдите к кустам и, когда услышите характерный звук, нажмите пробел), а если не справились, то можете не играть в эту игру вообще. Ведь следующий противник уже не будет подставлять бока под кулаки. Не бойтесь подойти к нему как можно ближе и нанести серию ударов, можно даже ножом (если вы его нашли).



Если вы с ним покончили, идите дальше до расщелины, где сидит саблезубый тигр. Пока он находится в замешательстве от дизайна вашего костюма, подбегайте к нему вплотную и быстро убивайте его, пока кто-нибудь из Гринпис не увидел. Кстати, если вы не взяли нож в кустах, его можно найти среди валяющихся в расщелине костей.

Замучив тигра, бегите по тропинке направо не останавливаясь — угрозу представляют камни, падающие сверху. Придется маневрировать.

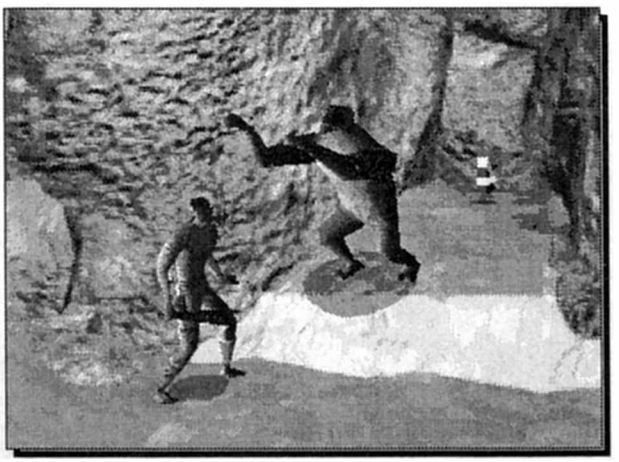
У очередного противника можно обзавестись дубиной. Кстати, слева на траве между скалой и большим валуном лежит спрятанный красный кубик. Дальше по дороге вы встретите первый терминал с плазмой, и, если вы уже собрали немного микросхем, можете их туда отгрузить.

Теперь осторожно — на дороге ловушка! Идите аккуратно по тропинке, собирая микросхемы рядом с терминалом, и увидите привязанный раскачивающийся камень. Нужно тщательно рассчитать момент для прыжка, а потом сразиться со злобным орангутангом (не забудьте взять дополнительную «жизнь» за спиной обезьяны).

Для того, чтобы закончить этот уровень, надо еще намять бока аборигену с дубиной, перепрыгнуть через два катящихся камня и выйти на круглую площадку.

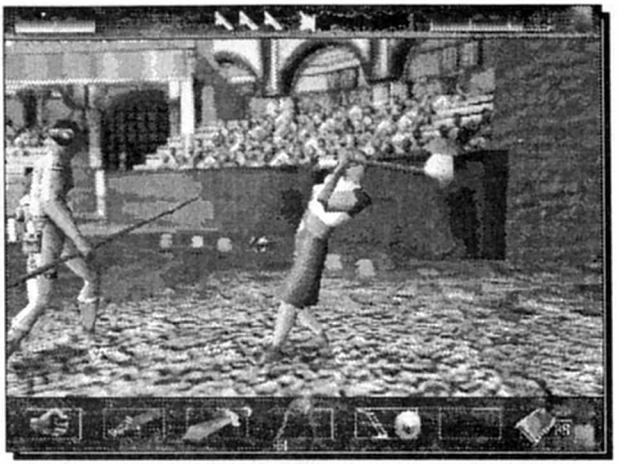
Доисторическая эпоха. Второй уровень

Уровень начинается с того, что в вас опять полетят камни (все-таки вектo каменный...). Увернитесь от камней,



подберите их, прихватите микросхемы и огромную дубину. Потом бегите к уступу, на котором стоял абориген с копьем, нажмите ПРОБЕЛ, и герой влезет на скалу.

Дальше играть станет труднее. Противники начнут подходить группами. Сначала с дубинами, а потом и с копьями. Отобранным копьем хорошо сражаться с разъяренной обезьяной.



Сбоку от тропинки лежит еще одна жизнь, а чуть дальше вам встретится красная энергетическая подпитка, но ее охраняет еще один орангутанг, только этот экземплярчик уже покрупнее. Лихо разделавшись с ним, идите дальше.

Внимание! На дороге провал. Перепрыгните его. Скиньте ненужные микросхемы и атакуйте новых противников. Абориген и саблезубый тигр легко убиваются копьем. Но будьте осторожны при спуске по ступенькам: можно случайно свалиться в пропасть.

Завершает уровень схватка с пещерным медведем. Для него-то и была припасена здоровенная дубина. С этим оружием коммандо очень медлителен, поэтому пользуйтесь блоком. Зато медведю хватит четырех ударов. Если вы убили беззащитное животное, заходите в пещеру рядом, и ваши муки в доисторической эпохе завершатся.

Эпоха 2 — Римская империя

Здесь Стэнли встретит миловидная женщина. Но вовсе не для того, чтобы поприветствовать; за спиной она прячет нож. Как это ни печально, но придется милую девушку убить. (Впрочем, мы помним, что это не девушка, а виртуальное порождение злодейского вируса). Зато ее нож нам пригодится.

Возьмите также дополнительную порцию энергии, похожую на батарейку. При следующей стычке обменяйте нож на меч, а мечом разделайтесь с вооруженным легионером.

В зале с колоннами придется сразиться уже не с одним легионером. Победив их, а также двухметрового негра, проверьте цветочные клумбы по левой стене. Когда выйдете из зала, по левую руку найдете терминал.

Дальнейший путь ведет через охраняемый мост и арочные ворота. Арку пробегайте не останавливаясь, иначе заостренные колья решетки могут неприятно ударить по голове.

Пробегите по лестнице, и из двери выйдет культурист с мечом (наверное, не успевший одеться охранник). Если вы и с ним разделаетесь, зайдите в ту дверь, откуда он появился, и подберите еще одну «жизнь».

Во дворе — новые соперники и новое оружие. Подойдите к бочке на углу и поищите рядом. Должны найти пращу с четырьмя камнями. Они помогут победить очередного охранника.

Открытая дверь справа по улице так и зовет вас зайти. За этой дверью жи-

вет и работает какой-то неприятный скульптор, а возле двух вертикальных колонн лежит красная «подпитка».

Уровень закончится небольшой площадкой с тремя воротами. К финалу ведут центральные ворота.

Римская империя. Второй уровень

Вы все еще в Римской империи, но это уже второй уровень. Перед вами большая площадка со статуей. По ней ходят четыре охранника, а на другом ее конце — охраняемый ими всадник (наверное, очень важная персона). Есть два варианта, как здесь себя вести: трудный и очень трудный.

Трудный вариант: встаньте на пути конвоя и деритесь сначала с первыми двумя, потом с оставшейся парой охранников и, в заключение, со всадником.

Очень трудный вариант: не задевая охрану, нападите на всадника в тот момент, когда конвой от него максимально удалится. Если всадник будет мертв, охранники убегут за лошадью. Трудность заключается в том, что если не успеть убить всадника, придется драться и с ним и с парой охранников одновременно. В награду за победу вы можете получить дополнительную «жизнь» — она лежит за статуей.

Проход через ворота опасен из-за опускающейся решетки. Приходится лезть в ловушку в полу. Внизу коммандо поджидает свирепый лев, не ведающий, что по части браконьерства опыт у вас уже есть. В этой же комнате около двух бочек спрятан красный кубик.

Пройдите в следующую комнату, далее идите налево — найдете терминал с плазмой, а также дополнительную «жизнь», спрятанную среди бочек, составленных у стены. В тюках же, сваленных в кучу, можно найти пращу. Праща пригодится в схватке с гладиатором на лестнице. К нему очень трудно подойти вплотную.

Для окончания уровня Стэнли придется выступить на арене в гладиаторском бою. Поэтому берите трезубец со щитом и по лестницам выходите на арену. Там вас ждут. Серия очередных побед перебросит вас в следующую эпоху.

Эпоха 3 — Япония. Средние века

И здесь вас тоже ждали... Некогда отходить от перемещения во времени — приходится отражать атаки местного мастера рукопашного боя. Преподав ему урок, возьмите красный кубик (около статуи) и самурайский меч (дальше по дороге, около моста, справа, рядом с булыжником). Перейдя через мост и победив очередного соперника, не забудьте подобрать «жизнь» (если, конечно, нужно).

Поднимитесь по лестнице и, обходя дом, будьте готовы отразить атаку японки с веерами. Как метательное оружие, веера вам тоже пригодятся. Если не спускаться по лестнице и продолжить обход дома, можно найти очередной терминал с плазмой.

Теперь выбегайте на дорожку и сразитесь еще с двумя японцами. Потом Стэнли нарвется на женщину с це-

пом (ох и любят же его женщины...). В конце уровня изрубите одного сумоиста, загляните в маленький домик и выходите через ворота во дворе.

Япония. Второй уровень

Серия сражений этого уровня позволяет постепенно улучшать свое оружие.

На помощь медитирующему монаху спешит ниндзя. Победа над ним даст вам шурикены (метательные звезды). Победив самурая, вы получите (не в подарок, естественно) еще более длинный меч (вакадзаши).

После этого зайдите в дом, за дверью которого еще два каратиста полезут голыми пятками на холодную сталь меча. Через дверь в противоположной стене Стэнли попадет на мост, где вынужден уворачиваться от двух шипастых цилиндров. Перед входом в очередной дом его ждет ниндзя с двумя мечами. Мастерству сражения двумя мечами Стэнли не обучен, поэтому второй меч у поверженного противника не берет. И вот, наконец, за дверью слева долгожданный терминал с плазмой, а впереди очередной самурай.

Без дракона в Японии никак не обойтись. Когда с ним встретитесь, подходите вплотную и работайте мечом не останавливаясь. После победы обыщите статую — там должно быть новое оружие — дыхание дракона. Обыщите также большую вазу. Нажатие клавиши ПРОБЕЛ возле нее откроет потайной ход в подвал.

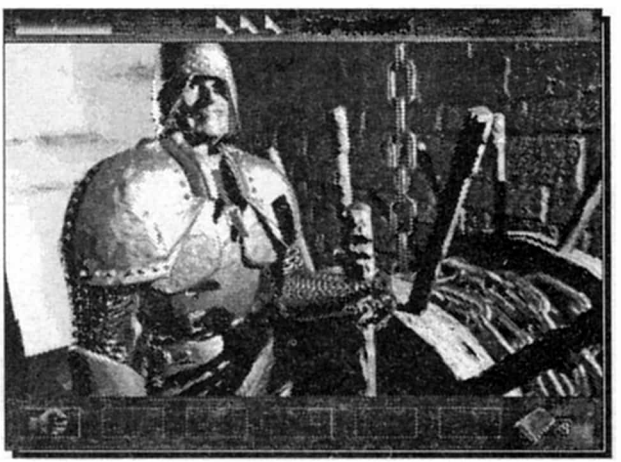
В подвале на Стэнли нападут несколько ниндзя (не все сразу, конечно). На них очень эффективно действует «дыхание дракона». Видимо, дракон никогда не чистил зубы. Оставшихся в живых соперников добивайте мечом, а потом выходите из подвала. На этом японские средние века закончатся.

Эпоха 4 — Европа. Средние века

Вот, наконец-то рыцари, звон мечей и бряцание металлических доспехов. Пройдите по мосту, победите первого соперника и поднимайтесь по правой лестнице. Если за вами увяжется стражник, придется убить бедолагу. Внимательно обыщите бочки, дыру в стене, стол и спускайтесь вниз.

Аркадная схватка во дворе замка требует ловкости и координации движений, зато успешно преодолев здешние трудности, вы сможете приобрести не только меч, но и щит.

Дальнейший путь ведет между колонн. Здесь так много шипов в полу, что пробираться до терминала, а потом и до двери, лучше прыжками. За дверью ждет охрана. Один воин с мечом, а справа еще один с булавой. Там, где стоял охранник с булавой, есть проход в потайную комнату, где лежит арбалет и дополнительная «жизнь». Одна стрела в арбалет уже заряжена и



тратить ее пока не надо. Следующая заряжается очень долго и перезарядить арбалет во время боя нелегко.

Сбросив микросхемы в бассейн с плазмой, возьмите неподалеку большой меч. Рядом с ним пара охранников — придется эту парочку зарубить. Меч пригодится очень скоро. Спускаясь по лестнице, держите его наготове, поскольку за дверью вас поджидает рыцарь. Это трудный соперник, но это еще не финал уровня, поскольку главный противник находится в потайной комнате неподалеку. Подойдите к стене с правой стороны гроба и нажмите ПРОБЕЛ. В образовавшийся проход идите только подготовив арбалет.

Последний противник — рыцарь в черных доспехах, вооруженный огромной секирой. Три точных попадания из арбалета — и он умрет, но арбалет долго перезаряжается. От вас потребуется ловкость. Дождавшись взмаха секиры, прыгайте в сторону и используйте возникающую паузу для перезарядки оружия.

Если вы совладали и с этим противником, берите «жизнь» в ящике справа и садитесь на трон. Так закончится первый уровень.

Европа в средние века. Второй уровень

Какое же средневековье без подземелья и камер пыток? На втором уровне все это есть. За первой же дверью вас ждет комната пыток и палачи. Одержав победу, поищите в столах — там должен быть красный кубик.

Проход из комнаты ведет мимо охранника в зал с двумя рыцарями. Здесь нужна хитрость. Если рыцари столкнутся друг с другом, между ними завяжется бой, в итоге которого вы получите доступ к терминалу... и к новым соперникам. Полученные раны можно подлечить найдя красную «подпитку» между кувшинами у бассейна.

Обыскав бочки у лестницы, вы можете пополнить колчан десятком стрел для арбалета, а сама лестница выведет в дворцовый сад, который охраняет свирепый пес. В саду обыщите кусты и направляйтесь к очередной лестнице в дальнем углу.

Поднявшись, надо сразить трех надоедливых охранников, войти в комнату с рыцарем, попытка убить которого — пока самоубийство. Вам надо сосредоточиться на колдуне, перевоплотившемся в женщину. Если его один раз ударить, он исчезнет, а с ним и его чары, оживившие доспехи рыцаря. В этой же комнате войдите в боковую дверь. За дверью найдете терминал с плазмой и микросхемы (между бочками).

В очередной комнате вам встретится мерзкое чудовище, забравшееся на стол. Это опять проделки колдуна. Когда он уйдет, обыщите столы и найдите красный кубик и магическое оружие — заклинатель. Не берите ярко выделяющийся пузырек на стеллаже.

Входите в ту дверь, куда ушел колдун. Расправившись с колдуньей, пополните за ее счет свой запас заклинаний. Еще немного вперед, и на столе с бутылкой появится кошка, которую на всякий случай надо застрелить из арбалета.

Только после этого наш герой наконец-то встретит самого колдуна. Сражайтесь с ним при помощи магии. Ес-

ли заклинаний не хватит, возьмите их еще из главной книги или с книжных полок. Расправившись с колдуном, проходите дальше в библиотеку, но держитесь подальше от витража. Немного подождите, пока на демона можно будет навести заклинание и колдуйте, пока он не умрет. Чтобы закончить этот уровень, подойдите к разбитому витражу.

Эпоха 5 — Конкистадоры

Витраж забросит Стэнли в морские волны, рядом с кораблем испанских конкистадоров. Один из них стоит за штурвалом. Подбирайте шпагу — и в бой! От второго соперника получите пистолет, а от третьего — абордажную пику.

В каюте (под штурвалом) обыщите ящики стола и соберите неинфицированные микросхемы. В поисках необходимого инвентаря вам также придется слазить на мачту и спуститься в трюм. Здесь и находится терминал. Нелишне поискать около ядер — там спрятаны заряды для пистолета.

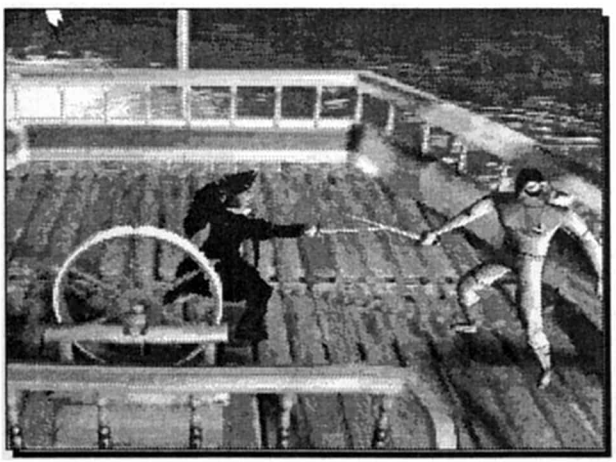
Финал уровня происходит на носу корабля. Победив двух конкистадоров, вооруженных пиками, вы доберетесь до капитана, а затем и до очередного уровня.

Конкистадоры. Второй уровень

Конкистадоры достигли берега, на котором живут индейцы какого-то богом забытого племени. Оказавшись здесь, не спешите бежать вперед, а попробуйте пройти назад и найти еще несколько неинфицированных микросхем. Сделав это, можно идти навстречу приключениям и трем индейцам, уложив которых, получите дубину и духовую трубку с одним дротиком. Подойдя к лестнице, расправьтесь еще с парой врагов.

В небольшой комнатке найдете очередного индейца, а у кувшинов — четыре дротика для трубки и еще одну дубинку. Дубинка пригодится в обширном дворе со злобными пауками. На другом конце двора виднеются микросхемы, а если свернуть по дороге направо, можно попасть в комнату. В ней попытайтесь допрыгать до терминала, а если не хотите рисковать жизнью, то выходите из комнаты и идите через ворота.

Опасная дорога по краю обрыва приведет вас к другому терминалу и жертвенному алтарю. Убить придется и жреца и жертву, оказавшуюся неблагодарной.



Во дворе две двери. В левой среди кувшинов спрятаны красный кубик и дротики. В другую можно зайти, нажав ПРОБЕЛ перед ней. Перед вами тронный зал. В центре — трон вождя племени, а по бокам — табуретки его жен. Со всеми тремя их хозяевами надо сразиться. Трон вождя (нажать ПРОБЕЛ) отправит героя в новое помещение навстречу новым соперникам.

Попав сюда, подведите героя к стене, у которой лежит «жизнь», и нажмите ПРОБЕЛ, а потом еще раз перед лестницей. Так вы попадете к финалу уровня — в обсерваторию.

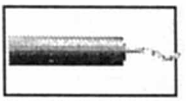
Эпоха 6 — Дикий Запад

После очередного перемещения во времени Стэнли попадает на Дикий Запад. Перед ним разграбленный город и спящий ковбой в мексиканской шляпе. У него-то Стэнли и получает первое оружие — револьвер.

С револьвером можно уже начинать перестрелки. Сначала всадник на лошади, потом два типа на крыше салуна, наконец еще один подозрительный тип внутри салуна либо станут жертвами вашего меткого огня, либо вы будете подгружать сохраненную игру. Кстати, у последней жертвы вы сможете забрать более мощное оружие — двустволку.

На выходе из салуна — очередная перестрелка у перевернутой повозки. Справа, там, где лежат ее колеса, можно пройти к терминалу и к дополнительной батарее жизни. Идя дальше под навесом вдоль домов, можно встретить даму с револьвером, а затем, в проходе между домами, ковбоя с винчестером. Около бочек в этом месте лежит красный энергетический блок.

Пробежав дальше по улице, вы окажетесь перед сараем, из окна которого кто-то неосмотрительно кидается динамитом. Встаньте перед сараем и, когда из окна вылетит очередная шашка, отпрыгните в сторону. Потом хватайте заряд, выбирайте его в качестве оружия и бросайте обратно в окно — там он нужнее. Через изящно развалившийся сарай следуйте в горы, где прячутся индейцы.



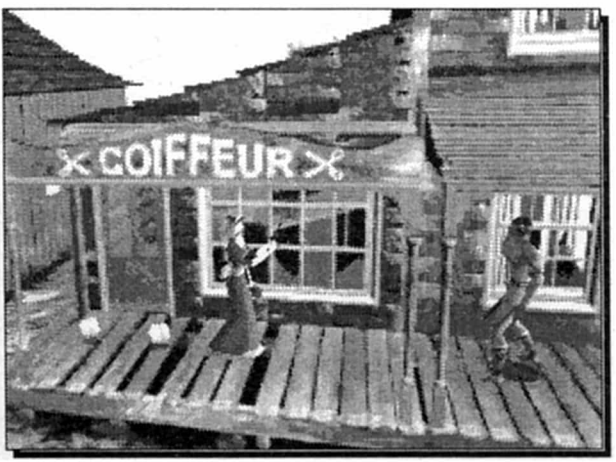
Уровень закончится у входа в подземную шахту. Здесь важно не забыть взять ящик взрывчатки.

Дикий Запад. Второй уровень

На выходе из шахты вам надо обследовать деревянную лачугу. Здесь можно пополнить запас патронов к револьверу и запас энергии.

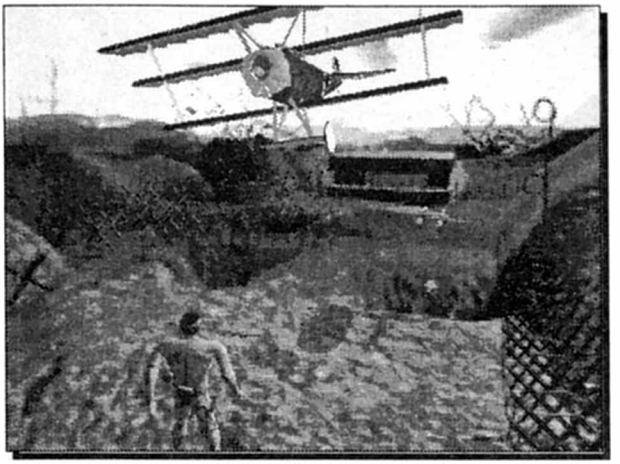
Выйдя из лачуги, идите направо. Индейцы, мексиканцы, ковбои — все караулят каждый ваш шаг. Ваша задача — пробиться к следующей шахте, где и стоит терминал. В этом месте будьте осторожны. Стрельба в шахте может вызвать обвал. Встреченных соперников надо побеждать голыми руками.

Последние засады вас ждут на выходе из шахты и у разбитого дилижанса на дороге. Если вам удастся их преодолеть, то нажмите ПРОБЕЛ у ящика рядом с дилижансом.



Эпоха 7 — Современные войны

Еще одна телепортация, и вот наш герой в военных траншеях Первой мировой. В том блиндаже, где оказался Стэнли, на ящике с гранатами сидит солдат. Одолжив у него пистолет, не забудьте про гранаты. Ими хорошо отбиваться от наседающих врагов, но постарайтесь находиться от



взрыва на безопасном расстоянии.

Выходите из блиндажа. Идите по траншее, но если услышите свист летящего снаряда, немедленно падайте на землю (нажимайте ПРОБЕЛ). Отдохнув, жмите ПРОБЕЛ еще раз. Не исключено, что эту комбинацию придется повторять, прежде чем доберетесь до очередного блиндажа, рядом со входом в который лежит новый ящик с гранатами. В блиндаже опять солдаты и столь необходимый терминал. С солдатами, опять же, легче справиться гранатами.

В противоположном конце землянки выход на поле боя, где нас ждут новые противники и новое испытание — сбить из винтовки самолет. Никаких особых приемов при этом применять не надо. Главное — хорошо прицелиться.

Дальнейший путь ведет через простреливаемую зону перед линией окопов. Преодолеть ее можно только перебежками от воронки к воронке. Пулеметное гнездо уничтожается броском гранаты из ближайшей к нему воронки, а в развалинах блиндажа вы отыщете очередной терминал.

Вскоре полевые окопы сменятся уличными боями. В первом же встреченном доме вы можете разыскать гранаты и энергетическую «подпитку».

Продвигаясь дальше по городу и отстреливая солдат, возьмите в грузовике «жизнь», а рядом в мешках — микросхемы. В соседнем кафе соберите все, что лежит за стойкой бара и обыщите погреб. Весело закончить уровень поможет вино в подвале, которое выпивается клавишей ПРОБЕЛ.

Современные войны. Второй уровень

Проснувшись с похмелья, коммандо снова оказывается на поле боя. Печальная картина и реактивные самолеты говорят о том, что это уже наше время. Рядом с развороченной машиной лежит собака. По-видимому, это единственный персонаж в игре, до которого не добрался вирус. Собаку убивать не надо. Она будет вас сопровождать, показывать тайники и даже защищать.

Первый же враг на этом уровне оснастит вас автоматом Калашникова, а с ним уже никакие спецназовцы не страшны. Заходите в сооружение и, подойдя к красной кнопке на стенке, нажимайте ПРОБЕЛ. В мешках с песком у стены спрятаны патроны к «калашу».

Выйдя на улицу, идите через открывшийся шлагбаум по мосту, на другом конце которого очередная засада, на сей раз — с гранатометом.

У входа в метро — еще один гранатометчик, рядом с которым надо разыскать боеприпасы. Спустившись на станцию, бегите по платформе, где найдете терминал. Скинув микросхемы, выходите по лестницам в город.

Врагов в городе много. Внимательно следите за окнами и балконами. Обследуйте тупики и подворотни. Необходимые вам микросхемы могут лежать в самых неожиданных местах, например в мусорном баке. Будьте осторожны при выходе из домов на улицу. В узких местах могут быть натянуты проволоки противопехотных мин. Здесь надо прыгать.

Финальное сражение разыграется у Белого Дома (США). К известным и уже привычным противникам здесь добавится танк. С ним можно бороться только гранатометом (будем надеяться, что заряды у вас остались). На самом простом уровне сложности танку достаточно четырех зарядов, но стрелять надо с упреждением. Завершается же уровень в телефонной будке, которая и служит телепортатором.

Эпоха 8 — Будущее

В отличие от прошлых эпох, здесь Стэнли начинает уровень уже не безоружным. Обыскав кабинет, в котором вы оказались, можно найти пистолет и патроны. Здесь же, в компьютере слева от двери, спрятан красный кубик энергии. Чтобы выйти из комнаты, подойдите к кнопке справа от двери и нажмите ПРОБЕЛ. Оружие держите наготове — сразу за порогом начнется стрельба.

По краю разлома зайдите за левый угол и возьмите все, что там лежит. Потом зайдите в дверь справа. Здесь вас ждет терминал и охрана. Если все пройдет хорошо, то вы станете богаче на один лазерный автомат, который вскоре пригодится.

Не спешите выбегать через разбитую дверь на дорожку, потому что она резко обрывается. Встав на краю, отстреляйтесь по двум летающим роботам. Стреляйте с упреждением.

Потом вернитесь до поворота дорожки и идите по ней дальше, к лифту. Пульт управления лифтом — слева. Спуск на лифте дважды прервется атаками врагов, после чего снова придется нажимать кнопку на панели пульта.

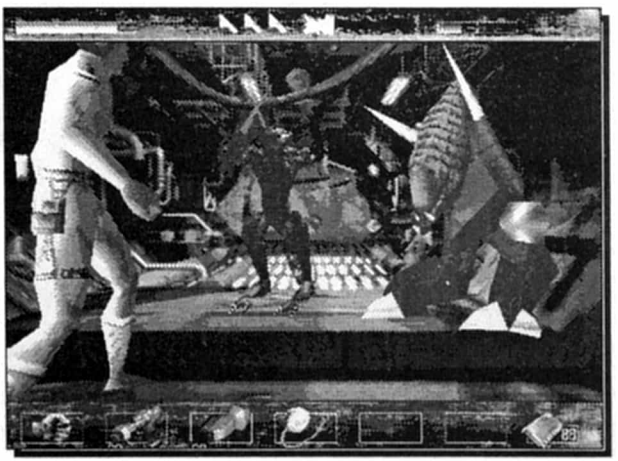
В конце концов лифт привезет Стэнли к еще одной дорожке, на которой уже стоит робот с многоствольным автоматом. Идя дальше, вы встретите охраняемый реактор. Вокруг реактора парят мины. Попав в одну из них, взорвете их все.

Появившееся фантастическое чудовище легко уничтожается не менее фантастическим оружием, похожим на веревочку с колесиком на конце.

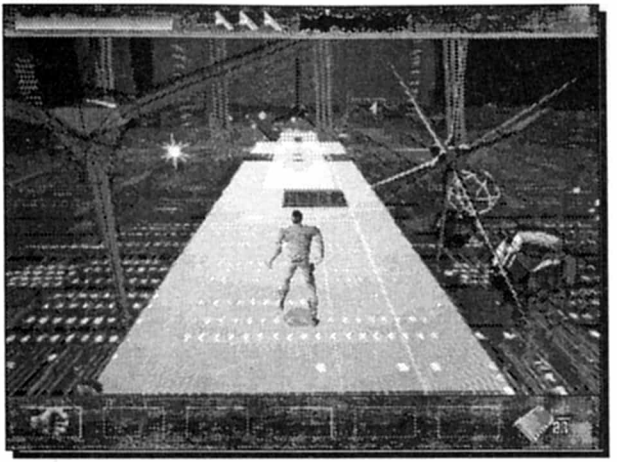
Уровень закончится в комнате, где двое роботов охраняют ракету. Обесточив обоих, подойдите к лесенке сбоку, заберитесь по ней на корабль и садитесь в кабину. Корабль взлетит и увезет коммандо на следующий уровень.

Будущее. Второй уровень

Корабль прилетает на космическую станцию. Выйдя из него и поднявшись по лесенке, Стэнли наткнется на тварей, похожих на инопланетян из фильма «Чужой». Расправившись с ними, не спешите бежать вперед, а обратите внимание на дверь справа. За ней в комнате около кресел лежат гранаты.



Когда обнаружите черно-желтую дверь, нажмите ПРОБЕЛ. Внутри найдете терминал и скафандр. Когда же упретесь в наглухо закрытую дверь, то знайте, что ее можно открыть только гранатой. Если у вас таковых при себе не оказалось, то по-



шарьте в двух круглых баках и, отойдя от двери подальше, запустите гранату в цель.

Образуется проход, а с ним и новые враги. В очередной комнате около компьютера можно найти красный кубик, а пробиваясь дальше по коридору — добраться до очередного терминала.

Выходите на мостик. Когда коммандо будет идти по нему, слева от него появится лифт с дополнительной батареей жизни.

Мост приведет к пульту — нажмите ПРОБЕЛ. Пульт поднимет площадку с монстром в полной военной экипировке. С ним легко разделаться гранатами. Теперь оденьте скафандр и нажимайте на красную кнопку с обратной стороны пульта. Так закончится эта эпоха.

Мир 9 — Сквозь время

Наконец-то Стэнли добрался до самого логова вируса. Оказавшись на полупрозрачной пластине, которая постепенно разрушается, бегите, перепрыгивая через разрывы. Допрыгайте до конца и окажетесь в главном процессоре. Здесь схватки будут проходить на площадках, похожих на боксерские ринги.

На первом ринге предстоит сразиться со старым знакомым — пещерным медведем, но теперь он здорово мутировал. В борьбе на рингах вас спасут только накопленный опыт и мастерство.

О возросшем мастерстве героя можно судить по новым ударам, доступным в рукопашном бою. На втором ринге уже появится оружие — кристаллические звездочки, которые незаменимы в решающей битве с вирусом. На третьем ринге коммандо, убив монстра, освобождает Бетти.

До конца игры осталась всего одна битва. Стэнли и его спутница летают вдоль стенок шара. Ваша задача — собрать как можно больше кристаллов и метнуть их в вирус-акулу, одновременно уворачиваясь от ударов. Победив вирус, вы побеждаете в игре. Можете себя поздравить, а наградой вам будет заключительная анимационная вставка.

● ● ● ● ●

А что ещё?..

- **Alone in the Dark** *О.Сухачевский, Э.Сухачевский* ***PC-Review №23***
- **Alone in the Dark III: Полное решение** *С.Симонович* ***PC-Review №16***
- **Little Big Adventure** *А.Тельнов* ***PC-Review №16***
- **Игры, которые нас ожидают: Little Big Adventure** ***PC-Review №11***
- **Новости со всего мира: Time Commando** ***PC-Review №27***
- **Экспресс-обзор: Time Commando** ***PC-Express №2***

Внимание! В центре Москвы открылся новый магазин

Фирма **ЭлектроТЕХ** не первый год успешно занимается поставками лицензионных CD-ROM из Англии, США и Сингапура. Среди ее оптовых покупателей — ведущие магазины Москвы, компьютерные салоны, многие региональные фирмы, библиотечные коллекторы, институты и школы.

Открывая специализированный магазин, компания, конечно, намерена сделать его одним из лучших в Москве. И для этого есть данные: здесь всегда будет обеспечен самый большой выбор - "горячие" новинки поступают в продажу прямо "с колес" и по разумной цене.

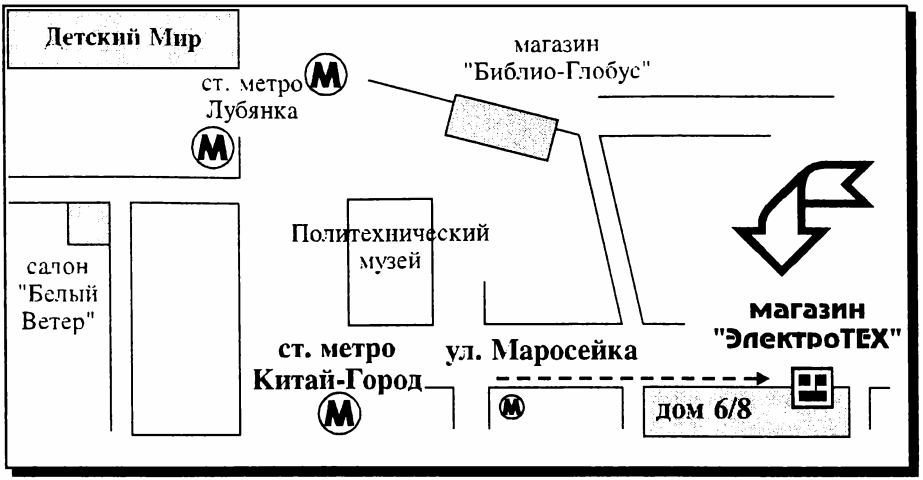
Здесь помогут пользователям и в борьбе против "глюков" в программах (разумеется, лицензионных) и предложат ассортимент свежих журналов. Вы можете воспользоваться консультацией менеджера, получить информацию о планах издателей, оставить предварительный заказ на выходящие игры.

ElectroTECH®
multimedia

CD-ROM
игры, энциклопедии
графика, музыка
видео CD
прикладной софт
мультимедиа-комплектующие
компьютерные аксессуары

Москва, Центр
ул. Маросейка 6/8, строение 1
тел.: (095) 921-77-77

Оптовые продажи:
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@eltech.izvestia.ru



И не только игры!

ЭлектроТЕХ Мультимедиа предлагает лучшую в России коллекцию учебных CD-ROM: сотни самых разных дисков, посвященных искусству, истории, археологии, языкам, музыке, кино, географии, путешествиям, астрономии, космонавтике, военной технике, автомобилям, авиации, спорту, медицине, науке... энциклопедии животных и растений, полный набор классических детских **Living Books,** всю серию "энциклопедий очевидца" **Dorling Kindersley,** серию **Microsoft Home,** диски российских издателей, а также видео-CD, CD-i и интерактивные музыкальные CD. То, что не найдется на полках сразу, можно заказать по каталогу из Англии и получить в течение нескольких дней.

Заходите, Вас ждут!

То, о чем Вы читаете в изданиях

PC-Review
PC-Help
PC-Forum
PC-Express
CDROM-Review

Вы найдете в магазине "ЭлектроТЕХ Мультимедиа"

Содержание выпусков CD-ROM Review за 1996 г.

	Выпуск	Стр.
Экспертиза		
How Animals Move, Ocean Life-4, -5, Seashore Life, ADAM: The Inside Story, Dead Sea Scrolls Revealed, Chronology of World History ,Apollo 13: A Race Against Time, SpaceAGE, The Space Race, 100 Years of Motoring	1	3-11
Cosmology of Kyoto, Forces and Effects, ITN European Video Atlas, Disasters, The beauty of Japan through the art of Sushi, Microsoft Wine Guide ,I.M.Meen', Capitalism, Amazon Trail, Triazzle, Battle Beast	1	40-45
Hubble Space Telescope: CD-ROM Archive, Planetary Taxi, ADAM: Nine Month Miracle, Family Doctor 4, Mayo Clinic Family Health 96, Dr Shueler's Medical Advisor, 3D Movie Maker, Aladdin Activity Centre, Imo and the King, Learn the Art of Magic, Secrets of Magic, Monopoly, The Playroom, Read, Listen & Learn, The Riddle of Master Lu, Simply 3D Super Pack, Storybook Weaver Deluxe, Topsy and Tim at the Supermarket, Trivial Pursuit	2	9-24
Dangerous Creatures, Explorapedia: The World of People, Paris: History and Splendour, Microsoft Oceans, Jean-Michel Cousteau's World, Ocean Planet Smithsonian, The Great Barrier Reef, VR Cat, VR Bird	2	41-48
Introduction to archaeology, The Medici, Voyage in Egypt, The Cannes film festival The Great Museums of Europe (Vol.1&2)	3	4-15
Leonardo da Vinci, Michelangelo, Uffizi, Van Gogh, Paul Cezanne	3	54-63
История через искусство: Древняя Греция, Древний Рим, Средние века, Ренессанс, Барокко, Эпоха Просвещения, Романтизм, Домодернизм	4	23-38
Dragon Lore 2: The Heart of Dragon Man	5/6	4-7
Castle Explorer, My First Amazing World Explorer, My First Incredible Amazing Dictionary, The Way Things Work, Family Medical Guide, World Reference Atlas, Dinosaur Hunter, Cat, Nature, Space and the Universe, The Ultimate 3D Skeleton	5/6	8-29
Сделано в России		
Золушка, Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия, Nautilus Pompilius: Погружение, Пасхальные яйца Фаберже, Словарь в картинках, Династия Романовых, Санкт-Петербург, Петергоф, Московский Кремль, Empower Yourself	4	3-22
Twigger, Морские легенды, Энциклопедия кино, Петр Великий - основатель Российского флота	4	50-57
Николай Рерих, Русская Иконопись XI-XX века, Артиллерия от Альфы до Омеги, English for Communications, Начала Информатики, Уроки Мультимедиа	5/6	30-43
Стратегия победы, Искусство выживания, Ходули		
New Russian в Древнем Риме (Caesar 2)	1	26-39
Torin's Passage	1	58-62
The Dig	2	49-59
Total Control	3	22-24
Chronomaster	3	41-53
The Rise and Rule of Ancient Empires	4	39-49
Lords of the Realm 2	5/6	44-64
Broken Sword: The Shadow of Templars	5/6	65-80
Time Commando	5/6	81-93
Железо мультимедиа		
Мультимедиа: В единстве — сила	1	53-57
За световым барьером (о видео-CD)	2	2-8
Стереосистемы для виртуальной реальности	3	15-21
Автостарт		
Введение в современные графические пакеты	2	25-40
Word 6.0 для Windows за 30 минут	3	25-40
Проблемы и исследования		
CD or not CD? Вот в чем вопрос (обзор отличий версий игр на дискетах и на CD-ROM; обзор включает 51 игру)	1	12-25

Лицензия №030368 от 23.04.92.
Отпечатано в Щербинской типографии. Заказ 362 Тираж 2000 экз.

i-Press представляет свои издания

PC-Review — электронное издание. Первый в России электронный журнал по компьютерным играм. Издается с 1994 года. В августе 1996 года вышел в свет 29-й выпуск. Журнал выпускается и распространяется на дискетах 1.44 (HD) в запакованном виде. В удобной оболочке Вы можете не только читать статьи о компьютерных играх, но и просматривать кадры из обсуждаемых программ.

Содержание журнала отличается объемом и универсальностью. Здесь Вы найдете обзоры новых игр, описание победных стратегий, помощь и подсказки, консультации по аппаратным вопросам, интервью с авторами и издателями компьютерных игр, переписку с читателями. В помощь тем, кто сам работает над программированием компьютерных игр в каждый выпуск включается какое-либо приложение, предназначенное для развития самодеятельного творчества.

PC-Review — наша гордость! В октябре 1995-го года по содержанию журнал вышел на первое место в мире среди электронных изданий по компьютерным играм.

Журнал не защищен от копирования. Его распространители есть во всех крупных городах России.

С 1996 года у наших читателей появляются новые возможности — теперь они имеют доступ не только к электронной, но и традиционной, печатной форме. Дополнительно к PC-Review подготовлены четыре самостоятельных издания, по содержательности в сумме даже превосходящие своего "прародителя".

Все издания мы рассылаем по почте в любые адреса на территории России. Их можно приобретать как по подписке, так и отдельными выпусками. Все зарегистрированные у нас читатели регулярно (раз в два месяца) и бесплатно получают каталог. Одновременно по нему можно заказать самые необходимые книги российских издательств по вычислительной технике и программированию, а также программное обеспечение на лазерных дисках CD-ROM зарубежных фирм (только лицензионное).

Если у Вас есть трудности с комплектованием своих личных библиотек и игротек, обращайтесь! Будем особо признательны за вложение заполненного конверта с Вашим адресом.

125124, Москва, а/я 70
Тел./факс: (095) 956-16-31
postmaster@ircpress.msk.su

Оптовые покупки наших изданий сопровождаются ценовыми скидками!

PC-Forum — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обсуждение вопросов, связанных с компьютерными играми, переписка с читателями, обзор мнений. Журнал открыт для публикации Ваших отзывов, обмена опытом и достижениями.

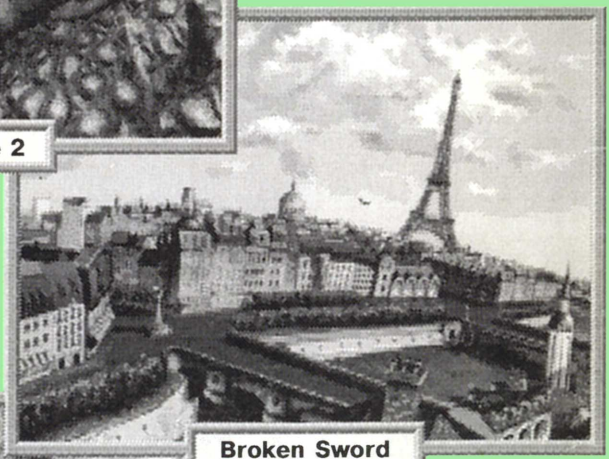
PC-Help — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — помощь читателям в аппаратных и программных вопросах — формируется по Вашим письмам. Здесь Вы найдете ответы на свои вопросы, связанные с усовершенствованием и модернизацией компьютера, помощь в прохождении сложных игр, полезные советы и подсказки.

PC-Express — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры и рекомендации по выбору новых компьютерных игр, рассказы о работе ведущих программистских коллективов мира, интервью с интересными людьми. Журнал ориентирован на информацию о том, кто, где, как и над чем работает и что Вас ждет в самое ближайшее время на фронте компьютерных игр, аппаратных средств и книг по компьютерной тематике.

CD-ROM-Review — информационный бюллетень. Издается с января 1996 года в печатном виде. Периодичность — 6 выпусков в год. Основное содержание журнала — обзоры новых компьютерных игр, справочных, информационных и прикладных систем, выходящих на лазерных дисках CD-ROM. Обзор отечественного рынка CD-ROM-изданий. Разбор новинок и рекомендации пользователям.

В этом номере:

Dragon Lore 2



Broken Sword

Time Commando